FINAL FANTASY IX: conheça todas as magias, poções e efeitos, card games e summons

PlayStation MAGAZINE

AGORA MENSAL!

WILD ARMS 2 DETONADO!

Com todas as armas e poderes dos personagens

MK Special Forces

DETONAMOS o jogo de ação da galera do Outworld!

LANÇAMENTOS:

- *Koudelka*
- *Digimon World*
- *X-Men*
- *Winning Eleven 2000*

Nº 4
R$ 4,00
NOVA CULTURAL
ISSN 1517-6509
00004
9 771517 650002
12722
www.sgp.com.br

SUPERPROMOÇÃO: CONCORRA A UM PLAYSTATION ONE

PlayStation 2
é na CÂMARA GAMES

Enviamos para todo o Brasil

A Câmara Games
tem consoles,
jogos e acessórios da linha
PlayStation 2 e PlayStation.

Trabalhamos apenas
com produtos
originais e garantimos
os melhores preços
do mercado.

Rua 25 de Março, 1026
Tel.: (0xx11) 228-0822 Fax.: (0xx11) 228-3365

PlayStation MAGAZINE

Esta edição da *PlayStation Magazine* é o marco definitivo de independência da revista, nascida como um especial de *SuperGamePower* em setembro de 1998. Em fevereiro deste ano, a *PSM* ganhou periodicidade bimestral e, depois de fazer a cabeça da galera que curte PlayStation, passa a ser mensal de agora em diante. A revista ganha cara própria, com novo projeto gráfico e conceitos editoriais desenvolvidos especialmente para ela. Até o logo de *SGP* sai da capa para que marquemos a independência entre as publicações. Do primeiro especial até hoje, muita água rolou no mar da Sony. O projeto do PlayStation 2 veio à tona, o console foi lançado no Japão e agora já temos a novidade do PS One, o substituto do PSX original, mais moderno, prático e com mais recursos. Um dos pontos vitais de nosso novo projeto é que cobriremos as novidades tecnológicas e as tendências do entretenimento eletrônico, espaço aberto pelo conceito mais amplo do PlayStation 2. E, como estamos conectados com esta nova era em que quem está fora da Internet está fora do mundo, delegamos a você, leitor/internauta, a responsabilidade de escolher o novo logotipo da revista, em enquete realizada no site de *SGP* de 31 de julho a 3 agosto. Aliás, em breve teremos novidades também no que diz respeito à rede. Bem, nesta edição você vai poder observar que o espaço reservado aos leitores é bem maior, seja nas *Dicas*, seja em *PSM Solução* ou no *Fala, Maluco!*, espaço para você ganhar prêmios, soltar o verbo, votar, enfim, dizer o que quiser. As matérias sobre MK Special Forces, Wild Arms 2 e Final Fantasy IX coroam o nosso trabalho. Digam o que acharam!

Capa 22

Mortal Kombat Special Forces renova a cara da antiga série de luta, entrando para o universo de ação. Confira na matéria da seção Detonado como chegar ao final do game

Detonado 30

Wild Arms 2, um dos RPGs mais pedidos pelos leitores, está explicado em 12 páginas

Radar 6

O PS One irá substituir o PlayStation original no mercado mundial. Novo console terá conexão com a web apenas no Japão, pelo menos por enquanto

Em Breve 8

Alone in The Dark lidera a lista de novidades que devem pintar no PlayStation. Confira também os futuros lançamentos do PS2

Play 14

O povo pediu e a Square atendeu: Final Fantasy IX volta às origens e abusa dos elementos de RPG

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
007 Racing 9
Alien Resurrection 9
Alone in the Dark 10
Batman Beyond 8
Cool Boarders 2001 11
Digimon World 21
Fear Effect 2: Retro Helix 11
Final Fantasy IX 14
Koudelka 20
Mortal Kombat Special Forces 22
Wild Arms 2 30
Winning Eleven 2000 18
X-Men Mutant Academy 18

PlayStation 2
Aquaqua 12
Gauntlet: Dark Legacy 12
Orphen 12
Reiselied: Ephemeral Fantasia 13
The Lost 12

PSM SOLUÇÃO

Queria que vocês publicassem códigos de gameshark para os jogos Missão Impossível, Vagrant Story e Nightmare Creatures II.

Joel dos Santos
Santos, SP

• Aí vai, Joel: Missão Impossível, energia infinita: 8008FE04 00FF; Vagrant Story, HP infinito: 8011FA58 00EF; e Nightmare Creatures II, seleção de fases: 300B9300 0001/8002639C 0001/8002639E 2415.

Eu queria dicas para Rainbow Six e Courier Crisis. Me ajudem!

Jônatas Molacinai
Juiz de Fora, MG

• Jônatas, para conseguir invencibilidade em Rainbow Six você tem de pausar o jogo e, segurando L1, apertar □, X, △, △, X, □, ○, ○. Já em Courier Crisis, você pode jogar como um alien se na tela load/save usar o password XFIFTYONEX.

Amigos, em Spyro 2, na primeira fase, não consigo escalar a parede que tem uma escada. Como faço?

Vinícius Nunes
Rio de Janeiro, RJ

• Olha Vinícius, Spyro pode aprender como subir a escada comprando essa habilidade de Moneybag por 500 gems.

Eu comprei o jogo Medal of Honor e queria algumas dicas. Já saiu o detonado sobre ele? Outra coisa, o Rainbow Six do PlayStation é o mesmo do PC?

Gustavo dal Belo
São José dos Campos, SP

• Gustavo, o detonado de Medal of Honor saiu na edição 70 da SGP. Mas aí vai uma dica: para conseguir munição infinita use a password BADCOPSHOW. Quanto ao Rainbow Six, o jogo é o mesmo, sim.

Gostaria de saber se vocês vão publicar um detonado de Chrono Cross.

André Arruda
Mauá, SP

• André, o detonado de Chrono Cross já saiu na PlayStation Magazine número 3, falou?

Tenho algumas perguntas: para que serviam as entradas de RCA nos aparelhos antigos? E porque foram eliminadas as entradas de gameshark nos novos aparelhos?

Marcílio Lins
Guararapes, PE

• É o seguinte, na verdade eram saídas RCA, que serviam para conectar cabos RCA (vídeo e áudio) em TVs ou vídeos que tivessem essas entradas. Quanto ao gameshark, a Sony pretendia acabar com o seu uso, mas os modelos novos não precisam dessa entrada.

Logo no início de Syphon Filter, como abro aquele portão localizado no subterrâneo?

Caio Fernando
Franca, SP

• Faça o seguinte: caia e atire na tranca da grade. Em seguida, vá na direção da parede pichada e chame o elevador. Desça com o elevador e acione o interruptor que destranca as portas do metrô (veja foto acima).

Em Rockman Dash 2, onde está o macaco onde eu salvo o jogo?

Bruno Satin
Mogi Guaçu, SP

• Ele vai estar na cidade, perto da aeronave. Beleza, Bruno?

Correção no Detonado de Parasite II

No detonado do Parasite Eve II, na parte da Pyramid, quando piso nas cores naquela seqüência a alavanca não aparece. Onde ela fica?

Marco Antônio da Silva
Curitiba, PR

• Marco, cometemos um pequeno erro nessa parte. Anote a seqüência correta: pise 6 vezes no azul, 2 vezes no branco, 3 vezes no vermelho e 5 vezes no ***amarelo***. A alavanca fica no lugar circulado da foto.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970. Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

Abra a boca, mostre os dentes e diga o que vier à cabeça

Uau, maluco! Sobrou pra vocês, mano! Uma página inteirinha só pra galera se manifestar sobre o quiser: videogames, gatas, filosofia de vida (aqueles pensamentos radicais que só um grande jogador de videogame pode ter), enfim, todo o tipo de opinião e reflexão do leitor vão ter espaço aqui, na seção *Fala, Maluco!* Mas nós não vamos ficar só no blablablá: vão rolar também uns concursos espertos, promoções, como essa aí de baixo que está inaugurando a nova PlayStation Magazine mensal. O espírito da coisa é o mais aberto possível: vale ser ranzinza, sóbrio, inteligente, pré-histórico, rapadura, burguesinho, o que der na veneta. Só não vale ser mal-humorado. Até pra reclamar a galera vai ter de temperar a coisa com bom humor. Vale montar imagens, inventar histórias, mandar foto da namorada sua ou do seu amigo (contanto que seja gata). Também tem espaço para os desabafos. Vale desabafar sobre o jogo que você esperou um tempão e saiu uma merda, sobre a gata que você esperou um tempão e saiu com um merda, sobre o FHC, que saiu aquela.... que você já sabe. Só não vale baixar muito o nível. Nada de palavrão demais, pedofilia ou escatologia (que é isso, mano?!?). Use o e-mail ou o correio, só não dê aluguel por bobagem no telefone, falou?

Detonados: escrevam e façam seus pedidos

Uma das marcas da *PlayStation Magazine* desde o seu lançamento como especial de *SGP* são os jogos Detonados. Pois bem, para fazer ainda mais a cabeça da galera, queremos que vocês escrevam pedindo os jogos que querem ver nas páginas da seção. Os mais votados vão ganhar espaço na revista. Mande seu pedido via e-mail para *psm@novacultural.com.br*.

Fature um ingresso para assistir ao filme do X-Men

Atenção, galera, os autores das 25 primeiras cartas que chegarem à redação para a seção *Fala, Maluco!* vão faturar um ingresso para assistir ao novo filme do X-Men, lançamento mundial da Fox que chega aos cinemas brasileiros no dia 18 de agosto. Não esqueçam de colocar todos os seus dados na carta: nome, endereço, Cep, fone e CPF seu ou de seu responsável.

Me amarro em jogos de corrida e gostaria de ganhar brindes de vocês. Tenho 30 anos, não sou um guri, mas jogo videogame. Façam promoções para atrair mais jogadores como eu.
Marco A.A. Argenti
Canoas, RS

PSM: *tudo isso só pra te agradar, hein Marcão! Vê se melhora a letra, malandro! Ah, sem maldade, esse A.A. não é de alcoólatras anônimos, é?*

LOGO: A ESCOLHA FOI DO LEITOR!

Quem visitou o site das revistas *PSM* e *SuperGamePower* (www.sgp.com.br) entre os dias 31 de julho e 3 de agosto, pôde votar no novo logotipo da PlayStation Magazine. Quase 1.400 pessoas deram sua opinião. A proposta vencedora recebeu 767 votos (56% do total), contra 596 votos da segunda proposta (44% dos votantes).

Portátil? Não, apen

O novo PS One, que chegou ao mercado japonês em julho, vai substituir o PlayStation tradicional daqui para a frente; console não é um portátil, como chegou a se pensar no início

PS MAGAZINE O PlayStation One, última grande novidade da Sony no mundo dos videogames, deve ser lançado nos Estados Unidos em setembro. Apesar de o novo console já ter começado a circular pelas lojas do Japão em julho, tem muita gente mundo afora (inclusive no Brasil!) que ainda não sabe o que realmente é o PS One. Não é exatamente um portátil que disputará o filão de mercado hoje liderado pelo Game Boy, da Nintendo. O PS One é apenas um modelo compacto do antigo PlayStation, que deixará de ser fabricado pela gigante japonesa. Tecnicamente falando, a nova maquineta tem as mesmas especificações do original (veja quadro abaixo) e, conseqüentemente, será capaz de rodar os CDs de games do modelo antigo. Mas, como a Sony não dá ponto sem nó, não poderia lançar um novo console sem algumas surpresas. Resultado: o PS One tem pelo menos dois grandes atrativos. O primeiro deles é uma tela LCD (cristal líquido), que permitirá que você não dependa mais de uma televisão para se divertir. Mas nem

O novo e o velho

PS One

Dimensões: 193 mm (largura) x 38 mm (altura) x 144 mm (profundidade)
Peso: 550 gramas
Formatos compatíveis: CD-ROM do PlayStation e CD de áudio
Interfaces: entrada para controle (2), entrada para Memory Card (2), e saída múltipla para áudio e vídeo (AV Multi Cable Output)
Acessórios inclusos: controle Dualshock, cabo para AV, adaptador

PlayStation

Dimensões: 265 mm (largura) x 55 mm (altura) x 185 mm (profundidade)
Peso: 1.250 gramas (em média)
Formatos compatíveis: CD-ROM de game, CD de áudio
Interfaces: entrada para controle (2), entrada para Memory Card (2), saída múltipla para áudio e vídeo (AV Multi Cable Output), porta paralela (exceto nas versões 7000 e 9000)
Acessórios inclusos: controle Dualshock, cabo para AV, cabo de força

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS (PS One e PlayStation)

CPU: 32 bit RISC (R3000 custom)
Velocidade de processamento: 33,8688 MHz
Memória principal: 16 Mbit
Gráficos: PlayStation GPU
Memória para gráficos: 8 Mbit
Som: SPU 24 canais
Memória para som: 4 Mbit
CD-ROM: 2X

©LUP

	PS One	Dreamcast	VHS
Largura (em mm)	193	133*	188
Altura (em mm)	38	33	25
Profundidade (em mm)	144	152	104
Peso (em gramas)	550	260	200

* Medidas referentes ao modelo D-F415 da Sony

as compacto!

tudo são flores. Essa tela só será lançada no primeiro semestre do ano que vem, e não será vendida com o console. A segunda novidade é a possibilidade de acesso à rede, via telefone celular (a Sony prometeu lançar o adaptador para conexão com o aparelho até o fim deste ano). Mas não se anime muito, pois o funcionamento online só vai rolar no Japão, país com o sistema de telefonia móvel mais moderno do mundo. "Agora o acesso à rede é exclusivo para o mercado japonês. Nós estamos pensando em expandir esse uso, mas isso é para o futuro", disse a diretora de Relações Públicas da Sony, Molly Smith, durante a apresentação do PS One, em junho no Estados Unidos.

Tamanho e preço

As grandes inovações do PS One estão relacionadas ao tamanho: ele é praticamente 1/3 do PSX. Para se ter uma idéia, o novo console terá quase o tamanho de um Disc-man, ou de uma fita VHS. O peso? Apenas 550 gramas. Isso vai facilitar, de fato, o transporte do console. Basta haver uma tomada por perto para ligar seu adaptador de energia e espaço suficiente para se virar com fios e controles. Acessórios como o Gameshark podem ser esquecidos pelos futuros donos do PS One, pois o console não possui porta paralela. O preço deve ser outro grande atrativo do aparelho. No Japão, foi lançado por 15 mil ienes, algo em torno de US$ 141. Na Europa, o preço inicial já está definido: US$ 120. Nos Estados Unidos, segundo especulações que circulam pela web, deverá sair por US$ 79, US$ 20 a menos que o PSX.

• A previsão da Sony é que 8 milhões de unidades do PS One sejam produzidas em todo o mundo. Desde que a primeira versão do PlayStation foi lançada, em dezembro de 1994, estima-se que já tenham sido vendidas 73 milhões de unidades do console em todo o mundo. Nada mal para quem começou como um drive de CD para o Super Nintendo. E, ainda por cima, foi rejeitado!

• Se você tem um PlayStation (e não pretende comprar o PS One), não fique desesperado, achando que seu console vai virar relíquia de colecionadores de antigüidades. Afinal, os games do PS One e do PSX serão compatíveis. E vale lembrar que outras 72.999.999 pessoas no mundo, além de você, são proprietárias do modelo antigo do console.

FIQUE ESPERTO!

Sony leva prejuízo nas costas

Nas idas e vindas das fábricas da Sony que se mobilizaram para a produção do PS 2 e do PS One, a empresa acabou esquecendo de seu principal produto, o bom e velho PlayStation. Essa distração acabou custando caro para a empresa, que teve um prejuízo de US$ 930 milhões nos primeiros meses do ano. Os consumidores também saíram perdendo, já que estavam sendo vendidas em média 100 mil unidades por semana antes de o produto escassear. A Sony, no entanto, promete uma virada de mesa.

PS 2 voando alto na Internet

A Sony mostrou em uma conferência exclusiva o PS2 navegando na Internet. Comparando-se com a navegação feita via Dreamcast, as páginas ficam bem mais limpas. Outra novidade foi a impressora jato de tinta conectada ao console através de sua entrada USB. O PS2 fica cada vez mais próximo dos computadores domésticos. Outros acessórios ainda devem aparecer, como um teclado e, quem sabe, uma Webcam.

Square também mergulha na rede

A Square está investindo alto em jogos online. Seu site, todo reestruturado, agora tem como principal endereço o www.playonline.com, com links para seus principais jogos e para os lançamentos. A série Final Fantasy deve ser a estrela do site em breve. Final Fantasy X, versão totalmente online, sai no ano que vem.

Batman Beyond

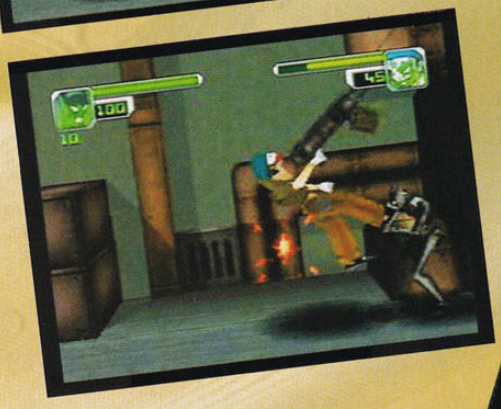
KEMCO

Ação

•USA

Disponível em novembro

Batman está de volta ao PlayStation. Mesmo sem ter conseguido no videogame o sucesso que conheceu nas bilheterias dos cinemas e nas séries de televisão, nosso Cavaleiro Negro volta em mais uma aventura, desta vez contra o malvadão Coringa. Em vez de jogar como o herói original Bruce Wayne, você vai estar na pele de Terry McGinnis, um estudante que descobre a bat-caverna e assume o papel de Batman. A história se passa numa Gotham City futurista, onde até Bruce Wayne já é um velhinho aposentado, que vai ajudar o novo Batman. O jogo gira em torno do Coringa (a essas alturas, também já prestes a se aposentar), vilão que invadiu o Centro de Pesquisa Aeroespacial de Gotham City. Agora Batman deve se aventurar por quatro mundos, onde vai lutar contra criaturas que foram geneticamente alteradas. Todos os inimigos, apesar de maldosos, vão ter seu lado engraçado, afinal eles trabalham para o Coringa. Você vai poder usar uma boa variação de bat-apetrechos, os mesmos usados nas séries e filmes. Apesar de não ter força e habilidade para voar, como o bat-herói da televisão, você não vai encontrar problemas para enfrentar seus inimigos, já que todos eles aguardam pacientemente, e em fila, sua vez de lutar contra você. Apesar da pouca inovação, a Kemco deverá trazer para esse jogo o mesmo padrão de qualidade do desenho animado da televisão.



Alien Resurrection

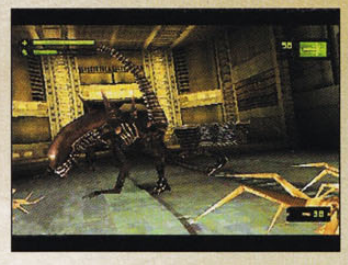
FOX INTERACTIVE/ARGONAUT

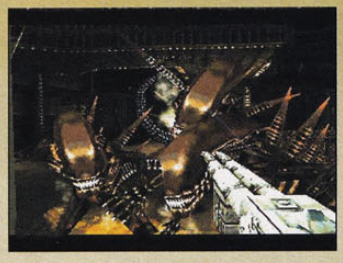
Ação

•GB

Já disponível

Inspirado no último filme da série Alien produzido pela Fox, esse game segue o tom visto nas telas: a luta pela sobrevivência no espaço. Inicialmente desenvolvido como um jogo de tiro em terceira pessoa, ele mudou para primeira pessoa, o que vai garantir muito mais ação, adrenalina e, claro, terror. Você vai poder escolher entre os seguintes personagens: Ripley, Call, Johner, DiStephano e Christie. Sua missão (ao longo de dez fases) será destruir os aliens e impedir que o maléfico Dr. Wren consiga trazer esses espécimes para a Terra. Existem nove tipos de armas com diferentes funções, que devem ser usadas conforme a situação. Vão de armas de baixo e alto calibre até lança-chamas. Além de caçar os aliens por todas as dependências da nave, você terá de destruir os sete clones de Ellen Ripley. O filme empresta ao jogo seus ótimos efeitos sonoros, inclusive alguns diálogos e a voz do computador de bordo.





007 Racing

ELECTRONIC ARTS

Corrida

•USA

Disponível em novembro

A Electronic Arts aposta agora em um gênero diferente de 007. Mas nem tão diferente. Esse jogo é, na verdade, um típico 007 sobre rodas, o que não é nada mal... Você terá a chance de dirigir os mais clássicos carros de Bond e de usar todos os acessórios e armas secretas que só o Serviço Secreto Britânico e o incansável Q poderiam providenciar. Se você conhece os filmes de James Bond, sabe que seus carrinhos não são nada modestos, pelo contrário. Eles podem atirar, lançar mísseis e chamas, e ser conduzidos à distância, via controle remoto, ou até debaixo d'água. E essas são só algumas das possibilidades.

Você vai encontrar pela frente uma infinidade de missões, que podem incluir perseguições, invasões, vigilância e destruição. Para tornar sua vida um pouco mais difícil, as estradas vão estar cheias de obstáculos, como barris explosivos e cercas, além de alguns (mentira, muitos) bad guys que vão querer atrapalhar sua missão. Muitos dos cenários poderam parecer familiares, afinal 19 filmes não é pouca coisa para uma série. Com esse game, a Electronic Arts vai garantir a você muito tempo de diversão. E ainda realizar o sonho de muita gente...

Alone in the Dark

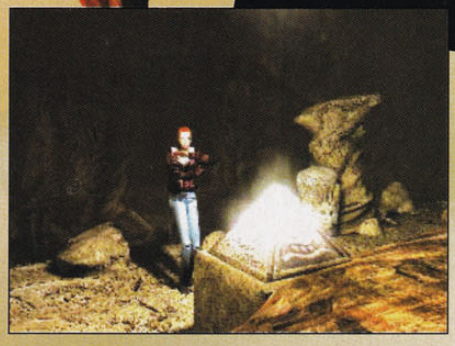
DARKWORKS/INFOGRAMES

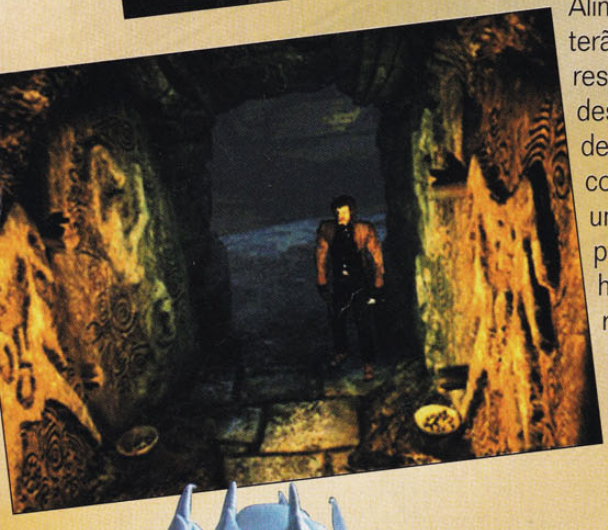
Ação

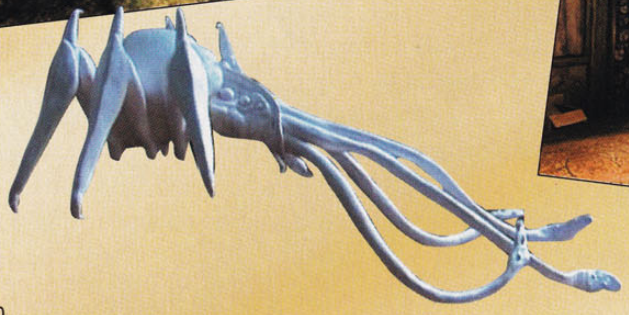
•FRA

Disponível em dezembro

Alone in the Dark: The New Nightmare, o quarto jogo da série criada pela Darkworks, é um dos games mais bem-elaborados para o PlayStation. As casas têm a arquitetura superdetalhada e os gráficos são surpreendentes. Existem 1,3 mil cenários que mostram diferentes ambientes, como túneis subterrâneos, telhados e cemitérios. A câmera é bastante ativa, e permite que o jogo seja visualizado a partir de 2,6 mil ângulos diferentes. A principal inovação da Darkworks foi a contratação de artistas para pintar (de verdade) todos os quadros que aparecem nos cenários. Você vai poder optar entre dois personagens: Aline Cedrac e Edward Carnby. Eles terão muitos quebra-cabeças para resolver e várias áreas para descobrir em cenários pra lá de realistas. Para quem não conhece a série, Carnby é um investigador de casos paranormais, que possui a habilidade de reconhecer o mal à primeira vista. O jogo começa com o assassinato do melhor amigo de Carnby, Charles Fiske, que é encontrado morto em uma ilha durante uma missão. Fiske estava à procura de três blocos antigos, que poderiam liberar uma incrível, mas perigosa, força. Carnby assume essa tarefa e jura vingar a morte do amigo, tendo para isso apenas uma arma e uma lanterna em mãos.







Cool Boarders 2001

989 SPORTS/SONY

Esporte

•EUA

Disponível em novembro

Dando continuidade à série de snowboarding da 989 Sports, **Cool Boarders 2001** promete ser o melhor jogo do gênero, já que 10 dos melhores snowboarders do circuito mundial, além de 300 novas possibilidades de movimento. Você poderá assumir o papel dos melhores snowboarders do mundo ou competir com eles em diferentes tipos de corridas. Ao todo, são mais de vinte circuitos com seus próprios obstáculos, como Downhill Points Run, Downhill Gate Run, Board Park, Half-Pipe, Big Air Events ou Pro Challenges. À medida que você for vencendo esses desafios, poderá ser recompensado com diferentes snowboarders e circuitos, novas habilidades, pranchas e manobras. Um detalhe: no game, os fabricantes são autênticos e as performances das pranchas foram baseadas em suas características da vida real. Quem ainda não estiver satisfeito com as possibilidades do jogo terá a opção de criar novas pranchas e diferentes snowboarders, alterando partes do corpo deles e de suas roupas.

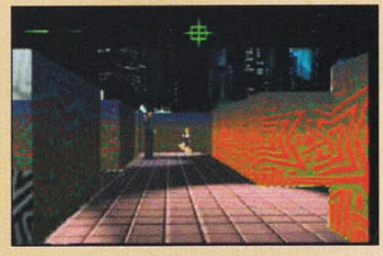
Fear Effect 2: Retro Helix

KRONOS/EIDOS

Ação

•EUA

Disponível no 2º semestre



Depois do sucesso de **Fear Effect**, Eidos e Kronos voltam a unir forças para produzir o novo título da série, **Retro Helix**. Se o que chamou a atenção dos gamemaníacos na primeira versão da série foram os personagens sombrios e a seqüência alucinante do roteiro, desta vez a Kronos apostou no passado de Deke, Hana e Glas: a história vai contar como o trio se conheceu. A nova estrela será Rain Qin, uma amiga misteriosa de Hana que vai ajudar os personagens a solucionar mistérios e a combater os inimigos. A aventura vai acontecer em diversos lugares, entre eles Hong Kong, Nova Iorque, a tumba perdida do primeiro imperador da China, e Penglai Shan, a ilha dos imortais. A grande novidade de Retro Helix é que a Kronos utilizou tecnologia Motion FX3D, o que vai quase pôr fim aos longos tempos de load entre as fases do game.

Aquaqua

IMAGINEER

Quebra-cabeças

•JAP

Disponível no 2º semestre

Wetrix, game de quebra-cabeças, chega ao PlayStation 2 com o nome de **Aquaqua**. Os gráficos e a forma de jogar são parecidos com a versão para N64, mas, no PS2, itens como água, fogo e gelo parecem muito mais reais. Existem quatro modos de jogo: o Story Puzzle, o Quick Puzzle, o Bingo Item e o Vs. Puzzle. No primeiro modo, que tem como tema a criação da Terra, você avança de fase à medida que resolve os quebra-cabeças. No Vs. Puzzle Mode você pode desafiar seus amigos.

Gauntlet: Dark Legacy

MIDWAY

Ação

•EUA

Disponível em 26 de outubro

Gauntlet: Dark Legacy, seqüência do popular **Gauntlet Legends** para arcade, está prestes a ser lançado para PS2. Além de Warrior, Valkyrie, Wizard e Arche (personagens antigos no arcade), a nova versão traz também Sorceress, Knight, Dwarf e Jester para você escolher. O novo game tem algo em comum com seu antecessor: fica mais legal quando jogado em grupo.

The Lost

CRAVE/IG

Adventure

•EUA

Disponível no 2º semestre de 2001

A Irrational criou um verdadeiro inferno para esse game. **The Lost** conta a história de Amanda Wright, uma mulher que, depois de perder a filha em um acidente, resolve fazer um trato com o demônio para ter a menina de volta. A partir daí, ela vai parar no inferno, um mundo diferente de tudo que esperava. Em sua jornada, Amanda assume o papel de três diferentes entidades: a Luz, a Sombra e a Corrupção, cada qual com suas habilidades. Um dos objetivos dela será libertar os Losts; almas que não fizeram mal em vida.

Orphen

ACTIVISION/ KADOKAWA SHOTEN

RPG

•JAP

Disponível no 1º semestre de 2001

RPG que tem como personagem principal Orphen, um cara de 20 anos, meio rebelde. A história começa quando ele, planejando deixar o país, embarca num navio. Só que Orphen pega o navio errado, e acaba conhecendo três pessoas. Selecionando cada um dos novos amigos, você seguirá por diferentes caminhos. Ao terminar a primeira missão, será preciso voltar e executar as outras duas possibilidades para então enfrentar o chefe final. No total, existem mais de 100 inimigos diferentes, que se utilizam até de magia negra. O jogo, originalmente elaborado para CD, está sendo transformado para DVD. Assim será possível substituir os diálogos em texto por vozes.

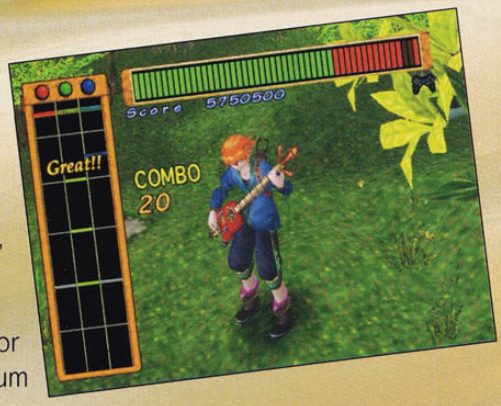
Reiselied: Ephemeral Fantasia

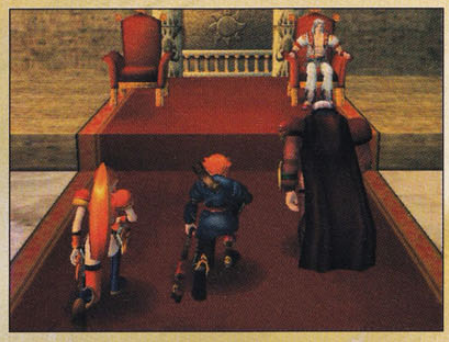
KONAMI

RPG

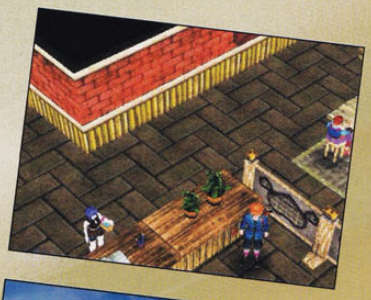
•JAP

Disponível no 2º semestre





Todos nós sabemos que o forte da Konami são os jogos de ação, como os ótimos **Metal Gear Solid** e **Castlevania**. Mas a empresa tem sido responsável por jogos de bastante qualidade em um estilo que não era considerado a sua praia: o RPG. Depois de **Suikoden I** e **II** e **Vandal Hearts I** e **II**, a Konami aposta agora em **Reiselied: Ephemeral Fantasia**, um dos mais interessantes jogos para PlayStation 2. O que mais impressiona nesse game é o realismo: ele é todinho jogado em tempo real. Por exemplo: quando o personagem entra em uma cidade (a partir do mapa), a câmera mostra a visão de fora para dentro do cenário, sem transições. Além disso, os relógios marcam a hora (de verdade), de acordo com a passagem real do tempo. Isso faz com que algumas tarefas tenham de ser realizadas em determinado lugar, em uma hora certa. Caso contrário você pode deixar de se encontrar com certos personagens. A história gira em torno de Mouse, um jovem e solitário músico (e ladrão nas horas vagas!). Ele é convidado a fazer uma música para o casamento de Zeharupolis e a Princesa Loreiyu, que será na ilha Eternal Summer. Chegando lá, Mouse percebe que a princesa não está muito a fim de se casar, e resolve descobrir a razão. É aí que começa a aventura desse jogo, que promete ser o novo sucesso com a assinatura da Konami.



PLAY Final

Nova versão da série está ainda melhor: o enredo merece destaque e os gráficos são de babar! Confira a nova aventura, no papel do guerreiro Zidane

PS MAGAZINE Uma das mais bem-sucedidas séries da história dos games, que teve início no Nes (e passou também pelo SNes), acaba de ganhar nova versão. **Final Fantasy IX**, a exemplo dos demais jogos do mundo de FF, foi desenvolvido pela Square, a mesma empresa que criou **Chrono Cross**, **Parasite Eve**, **Legend of Mana** e **Saga Frontier**. O enredo de **FF IX**, como sempre acontece com as novas versões da série, merece destaque. Dessa vez, o personagem principal é Zidane Tribal, membro da organização Tarantulus, que

CARDS GAMES

Desafie os soldados e habitantes de vilarejos apertando □ perto deles. Mas nem todos podem ser desafiados: se aparecer um menu como esse, com duas opções, é porque o desafio será possível

Escolha cinco cartas e use sempre as repetidas para evitar perder uma única em seu poder. Use sempre cartas com pequenos triângulos nas pontas. Evite usar as que não possuem essas marcações

Para virar a carta do oponente, coloque sua carta com o triângulo virado para um dos lados da peça do baralho dele que não possua essa forma geométrica

Para fazer um combo, você terá de colocar sua carta com o triângulo em contraposição com o triângulo da carta do inimigo. Se você vencer, a carta que estiver ao lado da derrotada será sua também, ainda que ela pertença ao seu oponente e esteja ligada por um triângulo

A força das cartas (e seus respectivos triângulos) é determinada pela marcação enumerada nelas. Mas, para compreender melhor essa marcação, só com muito tempo de jogo! É o que sugere a própria Square no manual

Ao vencer, escolha uma carta que você não possui ou uma que seja mais forte. Se vencer de Perfect (virar todas as cartas do tabuleiro a seu favor), não será preciso escolher a carta, pois todas serão suas. A mesma regra vale caso perca de Perfect: você perderá todas as cartas que estiverem em jogo

Japoneses fizeram fila para comprar

No dia 7 de julho, as lojas de Tóquio amanheceram com filas enormes. Motivo: era dia do lançamento de **Final Fantasy IX**, e todos queriam garantir uma das 2,6 milhões de cópias colocadas à venda (1 milhão delas já estavam reservadas). Até o fim do ano, haverá 3 milhões de cópias só no Japão.

Vendas renderam US$ 206 mi

Para produzir a nova versão de Final Fantasy, foi gasta a "modesta" quantia de US$ 37 milhões. Achou muito? Mas sabe quanto a Square já faturou com as vendas do game? Algo em torno de US$ 206 milhões. Acho que já deu pra cobrir os gastos, né?

Square lançou bonecos de FF

A Square adotou uma boa estratégia de marketing para o lançamento de **FF IX**. Aproveitando a legião de fãs da série, a empresa lançou também bonequinhos dos personagens dos jogos.

Final Fantasy IX

RPG

Square

10

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

Memory Card - 1 Jogador

▲ **PONTO FORTE**
O enredo e os gráficos, como sempre, são espetaculares

▼ **PONTO FRACO**
Algumas cenas são muito demoradas

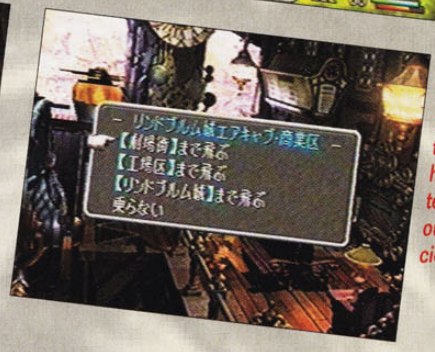
Fantasy IX

luta em nome de Cid, governante de Lindbulm. Zidane e seu grupo invadem a festa da rainha Brahne, de Alexandria. É quando o guerreiro conhece a princesa Garnet, que não concorda com as idéias da rainha e acaba fugindo com ele, levando também Steiner, seu fiel guarda-costas. Nessa aventura (a 3ª para PlayStation), você vai encontrar alguns elementos de combate típicos dos jogos de SNes, como armaduras e acessórios. Os gráficos, pra variar, estão de babar!

DICA: *abra essa porta logo após o rapto de Vivi, quando Garnet estiver junto de Zidane*

DICA: *contra Waltz of Black, use ataques combinados de Steiner e Vivi*

DICA: *verifique sempre os barris, pois neles podem estar escondidos Moogles*



DICA: *em Lindbulm, use essa mistura de trem com helicóptero para ter acesso às outras partes da cidade*

DICA: *ao ressuscitar algum personagem, jogue uma Potion nele logo em seguida*

DICA: *ande pelos cantos dos cenários e, sempre que aparecer um ponto de exclamação (!), aperte*

WHITE MAGICS

ケアル	Cure - restaura entre 300 e 800 de HP (6 MP, 30 AP)
ケアルラ	Cure 2 - restaura entre 1.000 e 2.000 de HP (10 MP, 50 AP)
ケアルガ	Cure 3 - restaura 5.000 de HP (22 MP, 155 AP)
リジェネ	Regen - recupera o HP aos poucos (22 MP)
レイズ	Life - ressuscita com 1/4 de HP (8 MP, 30 AP)
アレイズ	Life 2 - ressuscita com 100% de HP (24 MP)
ポイゾナ	Poisona - retira o status Poison (4 MP, 15 AP)
ストナ	Stona - retira o status Petrify (8 MP, 25 AP)
ライブラ	Libra - analisa o alvo desejado (4 MP, 25 AP)
エスナ	Esna - retira todos os status nocivos (20 MP)
シェル	Shell - protege dos ataques de magia (6 MP, 30 AP)
プロテス	Protect - protege de ataques físicos (6 MP, 30 AP)
ヘイスト	Haste - faz a barra de ATB encher mais rápido (8 MP)
サイレス	Silence - faz com que seu alvo não possa usar magias (8 MP, 30 AP)
ミニマム	Minimum - diminui o tamanho do alvo (8 MP, 40 AP)
バーサク	Berserk - causa raiva no alvo e ele fica sem controle (8 MP, 40 AP)
リフレク	Reflect - reflete quase todas as magias de volta a quem as usou (10 MP, 20 AP)
レビテト	Levitate - faz o alvo flutuar e imuniza contra-ataques como Quake (6 MP, 20 AP)
ブライン	Blind - cega o alvo (6 MP, 40 AP)
コンフュ	Confuse - deixa o alvo confuso para que ele ataque qualquer um (8 MP, 35 AP)
デスペル	Dispel - remove os status que ajudam o alvo (16 MP)
フェイス	Faith - aumenta o poder do alvo
ジュエル	Jewel - transforma o inimigo em pedra preciosa (4 MP)
ホーリー	Holy - magia branca suprema que provoca danos no inimigo (36 MP)

DICA: *em Lindbulm existe um local onde é possível fazer um upgrade em suas armas. Faça de tudo para conseguir a Butterfly Sword (a primeira arma da lista) para Zidane*

POÇÕES E SEUS EFEITOS

ポーション	Potion - recupera 150 de HP
ハイポーション	Hi Potion - recupera 450 de HP
エーテル	Ether - recupera 150 de MP
エリクサー	Elixir - recupera tudo de HP e MP
フェニックスの尾	Phoenix Tail - ressuscita o alvo
毒消し	Antidote - retira o status de Poison
金の針	Golden Pin - retira o status de Petrify
万能薬	1000 Use Medicine - remove quase todos os status nocivos
目薬	Eyedrops - retira o status de Blind
おふだ	Obuda - retira o status de Zombie
迷惑チン	Meiwakuchen - retira o status de Anoyed (raiva - Berserk)
ワクチン	Wakuchen - retira o status de Will
ギサールの野菜	Gisal Vetable - atrai o Chocobo
フェニックスの羽	Phoenix Feather - ressuscita todos os membros de seu grupo
テント	Tent - recupera HP e MP
やまびこ草	Echo Grass - retira o status de Silence

DICA: *para ter acesso ao HQ da Tarantulus, desça por essas escadas e entre na primeira construção que encontrar*

DICA: *depois de andar por toda a cidade de Lindbulm, vá ao palácio com Moogle. Volte e converse com esse personagem*

DICA: *ao usar o telescópio, aperte ○ quando aparecer o ponto de exclamação (!)*

DICA: *quando começar a contagem regressiva, faça apenas um ataque com a Butterfly Sword. Vá ao encontro de todos os monstros que estiverem na cidade*

BLUE MAGICS

ゴブリンパンチ	Goblin Punch - causa danos ao alvo (4 MP)
レベル5デス	Death Level 5 - magia Death mais fraca (20 MP)
レベル4ホーリー	Holy Level 4 - Holy mais fraco (22 MP)
レベル3デスレース	Death Race Level 3 - contagem regressiva para morte (12 MP)
マジックハンマー	Magic Hammer - Confuse mais fraco (2 MP)
パンプキンヘッド	Pumpikin Head - causa danos ao alvo (12 MP)
アクアブレス	Arc Abraize - espécie de Quake (14 MP)
マイティカード	Mighty Card - causa danos ao alvo (62 MP)
マトラマジック	Matora Magic - causa danos ao alvo (8 MP)
臭い息	Bad Breath - causa danos nocivos ao status do alvo (16 MP)
リミットグローヴ	Limit Globe - causa danos ao alvo (10 MP)
はりせんぼん	1000 Needles - causa danos ao alvo (8 MP)
夜	Nightfall - efeito desconhecido (14 MP)
ツイスター	Twister - causa danos ao alvo (22 MP)
アースシェイク	Earth Shake - causa danos ao alvo (20 MP)
天使のおやつ	Tenshi no Ayatsu - efeito desconhecido (4 MP)
カエルおとし	Frog Drop - causa danos ao alvo (10 MP)
ホワイトウインド	White Wind - causa danos ao alvo (14 MP)
ハッシュ	Vanish - elimina o inimigo instantaneamente (8 MP)
ブレイス	Breeze - causa danos ao alvo (8 MP)
マスタードボム	Mustard Bomb - causa danos ao alvo (10 MP)
死のルーレット	Rollute of Death - mata o sorteado da roleta (18 MP)
リレイス	Reraise - ressuscita o alvo (14 MP)

DICA: *ainda na contagem regressiva, pegue de novo esse transporte para obter mais pontos*

DICA: *escolha a última opção para sair do castelo*

DICA: *aumente seu level nas florestas, pois os inimigos são mais fortes*

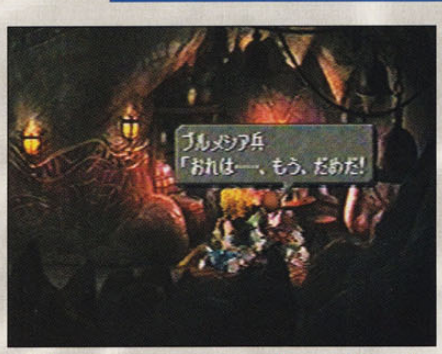
DICA: *contra Freija, use a habilidade Jump, pois ela causa bons danos*

SUMMONS

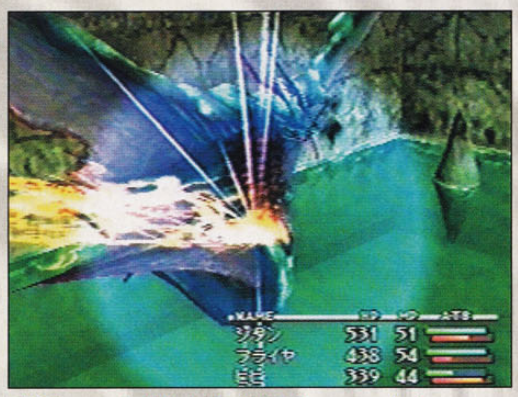
フェンリル	Fenrir - poder da terra (30 MP)
カーバンクル	Carbunkle - usa a magia reflect em todos de seu grupo (24 MP)
フェニックス	Phoenix - ressuscita todos os membros mortos de seu grupo (32 MP)
ラムウ	Ramuh - poder do raio (22 MP, 30 AP)
シヴァ	Shiva - poder do gelo (24 MP, 30 AP)
イフリート	Ifrit - poder do fogo (26 MP, 40 AP)
アトモス	Atmos - usa a magia gravity nos inimigos (32 MP, 40 AP)
リヴァイアサン	Leviathan - poder da água (42 MP. 40 AP)
オーディン	Odin - pode matar todos os inimigos da tela instantaneamente (28 MP, 40 AP)
バハムート	Bahamut - poder de Flare (56 MP, 60 AP)
マディーン	Maduin - causa grandes danos a seu inimigo (54 MP)
アーク	Arc - causa enormes danos a seu inimigo (80 MP, 100 AP)

DICA: *não desperdice a Trance! Ela libera mais habilidades de seu personagem*

DICA: *aperte Select duas vezes para ver em que direção está indo. Não se perca!*

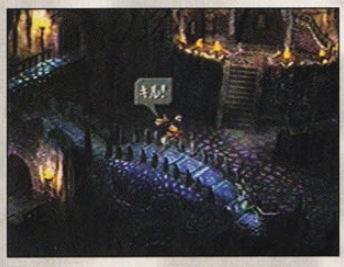


DICA: *converse com esse guarda para obter o sino*



DICA: *use a habilidade Soul Mutation nesse chefe. Assim ele vai errar vários ataques*

DICA: *entre na floresta mais redondinha, converse com Moogle e pegue o item*



DICA: *enfrente esse clone de Vivi para obter mais um sino*

DICA: *use os sinos para abrir as portas*

BLACK MAGICS

ファイア	Fire - magia de fogo fraca (6 MP, 20 AP)
ファイラ	Fire 2 - magia de fogo média (12 MP, 50 AP)
ファイガ	Fire 3 - magia de fogo forte (24 MP 75 AP)
スリプル	Sleep - põe o alvo para dormir (10 MP, 20 AP)
ブリザド	Blizzard - magia de gelo fraca (6 MP, 25 AP)
ブリザラ	Blizzard 2 - magia de gelo média (12 MP, 50 AP)
ブリザガ	Blizzard 3 - magia de gelo forte (24 MP, 85 AP)
スロウ	Slow - deixa o alvo mais lento (6 MP, 20 AP)
サンダー	Thunder - magia de raio fraca (6 MP, 25 AP)
サンダラ	Thunder 2 - magia de raio média (12 MP, 50 AP)
サンダガ	Thunder 3 - magia de raio forte (24 MP, 80 AP)
ストップ	Stop - paralisa a barra de ATB do alvo (8 MP, 25 AP)
ポイズン	Poison - contamina o alvo (8 MP, 35 AP)
バイオ	Bio - magia de Poison mais forte (18 MP, 40 AP)
アスピル	Aspeel - rouba MP do alvo (2 MP, 70 AP)
ドレイン	Drain - rouba HP do alvo (14 MP, 60 AP)
グラビデ	Gravity - causa danos ao alvo (18 MP, 30 AP)
コメット	Comet - causa danos ao alvo (16 MP, 55 AP)
デス	Death - mata instantaneamente o alvo (20 MP)
ブレイク	Break - petrifica o alvo (18 MP, 30 AP)
ウォータ	Water - magia de água (22 MP, 55 AP)
メテオ	Meteo - chuva de meteoros (42 MP, 95 AP)
フレア	Flare - causa grandes danos ao alvo (40 MP, 95 AP)
ジハード	Juhad - causa danos a todos os inimigos e aliados (72 MP, 150 AP)

DICA: *não use magias como Quake contra inimigos que voam*

DICA: *nas trilhas de Chocobo, use o item que Moogle deu a você (Gisal Vegetable)*

DICA: *nesse sino gigante, entregue o item especial que Vivi possui (segunda opção)*

Winning Eleven 2000 7.5
Esporte
Konami

CONTROLE	7
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	7

4 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Inteligência artificial e novas jogadas

▼ PONTO FRACO
A velocidade, mais para anos 30

Empresa lançou 7 versões do jogo

Apesar de Winning Eleven 2000 ser o game sucessor de Winning Eleven 4, essa é, na verdade, a sétima versão do jogo, e não a quinta. Algumas, como a Final Version de WE 3, nem foram lançadas no Ocidente.

X-Men Mutant Academy 6.8
Luta
Activision

CONTROLE	7
DIVERSÃO	7
GRÁFICO	7
SOM	6

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Simplicidade de comandos e os heróis

▼ PONTO FRACO
O som e a movimentação decepcionam

Trailer do filme está no game

Nos Estados Unidos, o jogo foi lançado ao mesmo tempo em que o filme X-Men. Comprando o game você ainda faturava um ingresso. Além disso é possível assistir ao trailer do filme com seu jogo (veja como na seção de Dicas).

Winning Eleven 2000

A bola rola de novo em ritmo lento no campo da Konami

DICA: *lançamentos na ponta são ótimos na hora dos contra-ataques. Aperte L1 + ○*

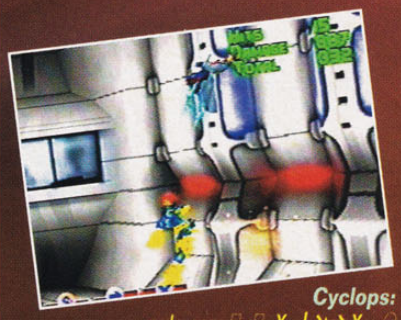
PS MAGAZINE A Konami põe seu time em campo de novo com **Winning Eleven 2000**, um **Winning Eleven 4** melhorado. São 27 times da J-League. Em alguns deles estão presentes brasileiros como Bebeto e Bismark. Os gráficos estão quase idênticos aos da versão anterior, o que melhorou foi a jogabilidade, apesar de os controles terem ficado um pouco mais complexos. O sistema de estratégia também ficou mais legal, com mais jogadas, o que tornou o jogo mais completo. A inteligência artificial ajuda na hora das tabelas, que podem ser mais abertas ou fechadas, dependendo da marcação do adversário. A nota ruim: o jogo está mais lento. ■

DICA: *para entrar com mais facilidade na área aperte L1 + X*

DICA: *para encobrir o goleiro, aperte L1 + □*

X-Men Mutant Academy

Heróis da Marvel têm muito marketing e pouco conteúdo



Cyclops: *pule com □, □, X, ↓↘→ X + ○*

PS MAGAZINE A galera dos X-Men ataca com tudo. Ou melhor, quase tudo. Apesar de haver um mar de coisas dos caras, com o filme à frente de tudo e o game logo a seguir, eles não estão com a mesma força que mostram nas páginas da Marvel. O jogo desenvolvido pela Activision é um game de luta, feito com comandos simples e uma movimentação durona. O Professor Xavier comanda seus alunos mutantes em confrontos com os perversos. São 10 personagens entre bonzinhos e vilões. Os combos são fáceis aplicar, mas a colocação dos botões atrapalha. Os gráficos têm bons efeitos de brilho (em explosões e raios). O jogo até diverte, mas não inova em nada. ■

DICA: *contra Phoenix, fique mais afastado e defenda as magias que ela soltar*

DICA: *mande Magneto para o canto e desça porrada nele*

Quem conquistar esta gata realmente vai levar uma máquina para casa.

GANHE UM PLAYSTATION ONE E DIVERSOS PRÊMIOS

Promoção A Espiã que te Amava

Faça uma declaração de amor e conquiste a estonteante Lara Croft e um PlayStation One novinho em folha.

Conquiste a Lara Croft e prepare-se para abrir as portas da sua casa para o novo PlayStation One, o mais recente lançamento da Sony. Você tem 5 linhas para fazer aquela declaração de amor para a Lara, usar toda a sua "lábia" e fazer com que ela se derreta toda por você. Lembre-se: no máximo 5 linhas. E se o seu xaveco não for tão bom assim, não se preocupe que a Lara ainda tem muito amor para dar – as melhores 5 cartas vão levar um acessório para PlayStation. O resultado estará disponível no site **www.pstation.com.br** a partir do dia 1º de outubro e na edição 7 da PlayStation Magazine, novembro nas bancas. Agora, mãos à obra porque a promoção acaba dia 18 de setembro e já estão chegando um monte de cartas de amor aqui na redação.

Mande seu torpedo para a Promoção "A Espiã que te Amava", Rua Paes Leme, 524, 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo, SP. Importante: não se esqueça de colocar seu nome completo, endereço e CPF (seu ou do seu responsável). Cartas que chegarem sem estes dados estarão automaticamente eliminadas da promoção!

NOVA CULTURAL

PlayStation MAGAZINE

AGORA TODO MÊS NAS BANCAS.

Regulamento

1. Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 18/08/2000 a 18/09/2000.
2. Os participantes da promoção deverão criar uma frase, com no máximo 5 linhas com uma declaração de amor para a musa virtual Lara Croft e enviar por carta, contendo nome completo, endereço completo (logradouro, número, complemento e CEP), telefone, data de nascimento e nome e CPF do pai ou responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas frases quiser, desde que seja uma por envelope. As cartas deverão ser nominais a "Promoção A Espiã que te Amava" - Rua Paes Leme, 524, 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 - São Paulo, SP, aos cuidados da redação de PlayStation Magazine.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista ou qualquer outro produto para participar da promoção.
5. As frases serão julgadas pela redação da PlayStation Magazine. A decisão será definitiva e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
6. Serão contemplados as 5 melhores frases, sendo que a melhor receberá um videogame PlayStation One e um acessório para PlayStation e do segundo ao quinto colocados receberão um acessório para PlayStation cada.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Nova Cultural, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das frases enviados, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Serão consideradas válidas as frases enviados à redação até 18/09/2000, valendo o carimbo dos correios como a data de postagem.
9. O resultado será publicado na edição 7 (novembro) da revista PlayStation Magazine e a partir do dia 1/10 no site www.pstation.com.br. Todos os ganhadores serão avisados via telefone ou telegrama e os prêmios serão entregues até 25/10/2000 no domicílio do ganhador.
10. Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Nova Cultural, tampouco seus parentes.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.
12. O envio da frase implica na aceitação irrestrita, por parte do participante, dos termos deste regulamento, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre este regulamento.

Koudelka
Aventura
Sacnoth
8.8

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

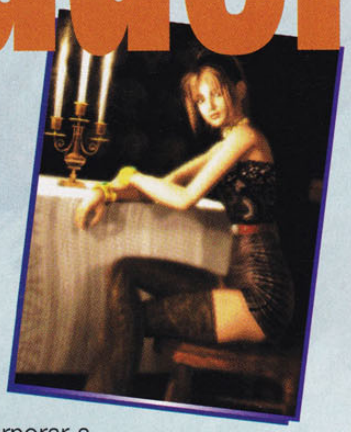
1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Cenários, roteiro gótico e personagens são bem caracterizados

▼ PONTO FRACO
Às vezes é difícil interagir com o cenário

Koudelka

Mais uma gata: agora é uma bruxa que arrepia a galera do século XIX!



PS MAGAZINE Na Inglaterra do século XIX, uma bruxinha deliciosa chamada Koudelka chega a um mosteiro abandonado, atraída pelos sussurros de um fantasma. Lá a gata encontra Edward, um aventureiro prestes a ser morto por um monstro, e salva a vida dele. Assim começa **Koudelka**, um jogo em estilo gótico, produzido pela Sacnoth. Você vai incorporar a própria Koudelka, e sua missão será descobrir os segredos desse mosteiro mal-assombrado e menos abandonado do que parece. Para isso contará com a ajuda de Edward e de James, um padre enviado pelo Vaticano para estudar os mistérios do lugar. O principal destaque de **Koudelka** são os personagens, que possuem movimentos naturais e dublagem perfeita. ■

***DICA:** no início de cada batalha, use magias que deixam os personagens mais fortes para que seus ataques destruam logo os inimigos*

***DICA:** como nos jogos mais atrasados do gênero, ainda não é possível subir as escadas normalmente. É preciso apertar X e, às vezes, isso deve ser feito em todos os degraus*

***DICA:** as magias podem ser utilizadas por qualquer membro do grupo, a qualquer hora. Não se preocupe em ter um único personagem utilizando apenas magias*

***DICA:** depois das batalhas, é possível usar o comando HEAL, no menu, para curar totalmente um personagem. Mas apenas um!*

***DICA:** ao enfrentar inimigos que sugam muito sua energia, use armas que recuperam automaticamente seu HP*

***DICA:** nem todos os personagens do jogo têm as intenções que aparentam. Tome cuidado para não ser enganado*

***DICA:** para salvar o jogo, só mesmo nas fontes de água benta. E, para alcançá-las, geralmente há um Boss antes. Fique atento*

Sacnoth: empresa promissora

A Sacnoth chegou pra provar que vai dar trabalho às grandes softhouses. O ótimo **Koudelka** é um dos primeiros games desenvolvidos por essa nova empresa japonesa, criada por ex-membros da conceituada Squaresoft.

Gráficos e som detalhados

Os gráficos e o som da aventura foram cuidadosamente elaborados pela galera da Sacnoth. Além disso, o carregamento entre os cenários é bem rápido. A interação da personagem com o ambiente, porém, poderia ser melhor. Para pegar um item do chão, por exemplo, você tem de estar bem em frente a ele.

Batalhas são inesperadas

Uma das inovações de **Koudelka** são as batalhas inesperadas, comuns nos RPGs tradicionais. Elas foram utilizadas no lugar dos inimigos visíveis, como os de **Resident Evil**.

Digimon World

Monstrinhos pedem ajuda: a paz e a vida em comunidade estão ameaçadas no mundo deles

DICA: *dependendo do tipo de treinamento que você utilizar, seu digimon poderá evoluir para espécies diferentes*

PS MAGAZINE Os monstrinhos da Bandai invadiram o mundo: estão na TV, nas lojas e agora no seu PlayStation. Em **Digimon World**, você estará na pele de um garoto fanático por digimons, cujo nome você mesmo escolherá. Um dia, ao chegar em casa, esse menino encontra seu Digivice (jogo eletrônico sucessor do Tamagotchi) gritando por socorro e, ao se aproximar dele, é sugado pela máquina e transportado para o DigiWorld. Sua missão será ajudar os últimos habitantes a restabelecer a paz local e a vida em comunidade, esquecida por muitos monstrinhos. Durante essa aventura, criada para concorrer com **Pokémon**, da Nintendo, você poderá contar com a ajuda de seu digimon inicial. ■

DICA: *sempre que seu digimon quiser ir ao banheiro, leve-o rapidamente, ou então utilize um pinico portátil. Evite deixá-lo tornar-se um porco*

DICA: *quando a barra FINISH estiver cheia, use □ para dar golpes especiais. Mas faça isso logo após um ataque inimigo, para não correr o risco de ter seu golpe interrompido*

DICA: *quando seu digimon estiver sonolento, use o comando de dormir. Só nesse momento será possível salvar o jogo*

DICA: *na casa de Jijimon você consegue itens e dicas sobre o jogo, além de poder dar descanso a seu digimon*

DICA: *é necessário alimentar bem seu monstrinho. Dê a ele carne, conseguida na plantação, ou cogumelos, encontrados pelo caminho*

DICA: *a Save Machine é utilizada para gravar digimons que você pretende usar no modo de batalha (2 jogadores)*

Digimons também estão na rede

Os digimons estão também na Internet. No site oficial da turma, você pode brincar online com os monstrinhos, carregar algumas opções de wallpaper para seu computador, ver fotos e clipes, e enviar postais temáticos para os amigos. O endereço é *www.digimon.com.*

Filme deve chegar ao Brasil em 2001

O filme **Digimon: The Movie** deverá aparecer nos cinemas brasileiros em janeiro do ano que vem. A Bandai ainda está negociando com as distribuidoras cinematográficas para ver quem irá lançá-lo aqui. Nos Estados Unidos, o filme chegará às telas em 6 de outubro.

Digimon World

Ação
Bandai
8.0

CONTROLE	8
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	9
SOM	7

Memory Card - 1/2 Jogadores

▲ **PONTO FORTE**
É fácil explorar o mundo do jogo, sem risco de se perder

▼ **PONTO FRACO**
Você é obrigado a cumprir algumas ações antes de seguir para onde quer

Mortal Komba

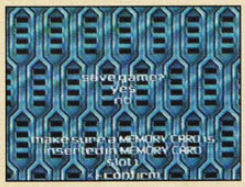
Nova criação da Midway inova o conceito da série: elementos de ação e espionagem fazem com que a porrada deixe de ser a única atração

Mortal Kombat Special Forces chegou ao PlayStation para inovar o conceito da mais famosa série de luta do videogame. Numa tentativa bem-sucedida de misturar os conhecidos personagens do mundo do Mortal Kombat ao gênero de ação, a Midway acabou criando uma aventura com elementos de espionagem, lembrando um pouco o excelente **Metal Gear Solid**, da Konami. Nesta nova versão da série, você vai incorporar Jax, e seu objetivo será destruir Kano, líder da gangue Black Dragon. Para concluir essa missão, que se desenrola durante cinco fases em 3D, você terá de combater o exército de Kano, e para isso contará com a ajuda das Special Forces. Bom, já que estamos falando sobre **Mortal Kombat Special Forces**, vale citar que o novo roteiro tem um sistema inédito de aprendizado de combos. Mas, desta vez, você não vai resolver seus problemas só no braço: será possível utilizar também detonadores e algumas armas deixadas pelos inimigos. O que não colabora muito no novo game da Midway é o tipo de visão do jogador: ela é em 3ª pessoa e, muitas vezes, a câmera mostra Jax de cima para baixo. Isso faz com que os inimigos se aproveitem quando seu personagem não está enxergando um palmo à frente do nariz. Fique esperto para não ser surpreendido!

t Special Forces

O SISTEMA DE JOGO

Aperte SELECT para ir ao menu e selecionar os itens em seu poder, como medipaks, armas ou detonadores. Pelo menu você também lê as mensagens do jogo



Somente ao término de cada capítulo é possível salvar o jogo. Para dar LOAD, você precisa entrar no menu OPTIONS antes

COMANDOS

□ - soco alto
X - soco baixo
△ - chute alto
○ - chute baixo
R1 - defesa
R2 - corrida
L1 - visão 1ª pessoa
L2 - seleciona armas

No decorrer do jogo, você aprenderá a fazer combos (mostrados acima da tela). O melhor deles para o jogo inteiro é o Super Uppercut. Para relembrar os combos aprendidos, use o menu do SELECT

Mortal Kombat Special Forces

Ação/aventura
Midway

8.0

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	7
SOM	8

Memory Card - 1 jogador

▲ **PONTO FORTE**
Cenários e sistema de aprendizado de combos são inéditos na série

▼ **PONTO FRACO**
Visão da câmera é muito limitada

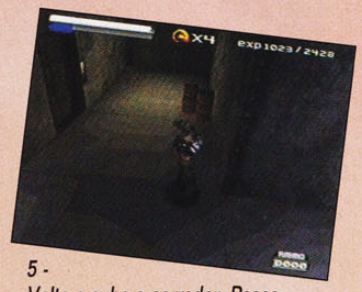
Warehouse

1- Comece o jogo batendo nos primeiros inimigos para se acostumar com os comandos. No início não será possível utilizar os combos. Você precisará aprendê-los

2 - Procure a porta e aperte X para abri-la. Continue o caminho e, logo que for aprendendo os combos, use-os constantemente

3 - Não suba o corredor ainda. Siga para a direita até avistar uma porta em cima. Entre por ela

4 - Nessa salinha você adquire sua primeira arma, a machine gun. Use o menu Select para selecioná-la. Atire com □ e, para guardar ou sacar a arma, use L2



5 - Volte e suba o corredor. Passe reto pelo elevador e, no final, vire à esquerda para descer as escadas

6 - Saindo das escadas, desça e vire à esquerda para conseguir balas para a machine gun. Volte, passe reto pelas escadas e continue subindo

7 - Quando tiver chance, entre à direita e pegue a chave entre as estruturas de metal. Suba as escadas e passe em frente à sala da machine gun

8 - Entre pela porta da direita e acabe com os três inimigos que estão no andar de baixo

MORTAL KOMBAT
Special Forces

9 - Suba até chegar à porta do quadro de energia e aperte X para usar a chave que pegou anteriormente

10 - Acione (com X) o painel da esquerda para ativar o elevador. Volte, passe pela salinha da machine gun e entre no elevador

11 - Vá para o quarto andar e, ao sair do elevador, suba. Lembre-se de sempre usar combos para eliminar os inimigos rapidamente

12 - Para eliminar os inimigos armados que estiverem atirando de longe, use as armas. Mas procure economizar munição ao máximo. De perto, utilize golpes

13 - Elimine todos nessa área, desça e siga para a direita

14 - Pegue os detonadores. Esses explosivos conseguem abrir passagens em lugares específicos. Volte ao elevador e vá para o 3º andar

15 - Mate os guardas logo que sair do elevador e siga pelo caminho de baixo para continuar

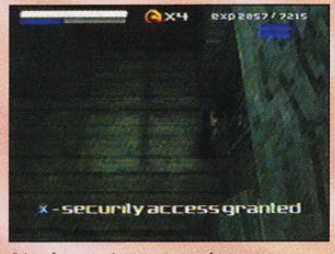
16 - Encontre a parede rachada e use um detonador nela (menu Select, depois X no detonador)

17 - Cuidado com a explosão do detonador, que é realmente grande! Fique bem distante e espere o fogo sumir para passar pela nova abertura

18 - Suba e vá para a direita para conseguir o security keycard. Volte à área do elevador, mas não entre nele

19 - Desça e siga para a direita até encontrar uma porta, mas não entre ainda

20 - Perto da porta, na parede superior, estoure a rachadura com outro detonador e entre para pegar um medipak



21 - Agora sim, entre pela porta usando o keycard (apenas aperte X). Suba e entre no quartinho da frente

22 - Ative o alarme de incêndio para abrir a saída de emergência, e volte a usar o elevador para ir ao 2º andar

23 - Ao sair do elevador, a sala de cima tem munição e a da direita, medipak. Continue o caminho para baixo

24 - Vá seguindo sempre para baixo e para a direita. Na próxima área, siga para cima e para a direita até chegar a uma porta

25 - Abra a porta de emergência e saia. O jogo pode demorar alguns segundos para mostrar a próxima parte. Não se preocupe e fique fora da porta

26 - Entre na próxima porta e prepare-se para invadir a área do chefe!

27 - Para vencer No Face, fique desviando das dinamites ao mesmo tempo em que se aproxima dele. Logo que chegar perto, rapidamente faça o combo Super Uppercut. Repita isso várias vezes

Sewers

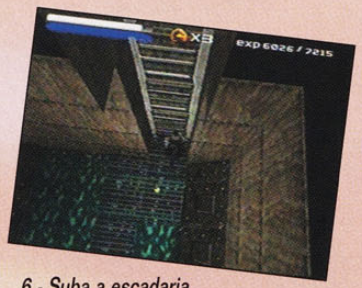
1 - Vá para a esquerda. Na intersecção, siga o caminho para baixo e vire à esquerda. Suba para chegar ao medipak e ao computador

2 - Ative o computador para conseguir um código. Ele fica guardado no menu Select, em "messages"

3 - A partir dali, desça o caminho todo para chegar a outro computador

4 - Ative mais um código e volte o caminho até a intersecção do começo

5 - A partir da intersecção, suba e abra a porta. Para abrir as portas desta fase, use o painel que fica próximo delas



6 - Suba a escadaria em frente (apenas ande em sua direção) para chegar ao terceiro e último computador

7 - Pegue o sniper rifle, que pode ser ativado a partir do menu Select (use L1 para mirar em 1ª pessoa). Ative o computador e continue o caminho

8/9 - Na intersecção, use a visão em 1ª pessoa e uma arma para eliminar os inimigos à espreita. Siga à direita para conseguir um medipak

10 - Volte para a intersecção e siga o caminho da esquerda. Vá até o final e suba

11 - Abra a porta usando o painel na parede

12 - Entre e pule no buraco sem medo. Você não morrerá, nem perderá sequer um pouco de energia. Passe pela porta seguinte

13/14/15 - Ande pela plataforma até descer ao andar inferior. Pegue a munição e, na plataforma central, digite o código 3129

16 - Entre pela nova abertura na parede superior (andar de cima) para terminar essa parte do capítulo

17 - Siga o caminho até chegar à intersecção. Vá para a esquerda e suba para matar o inimigo e pegar a munição

18 - Desça para conseguir um medipak e suba novamente para prosseguir

19 - Passe do local onde você matou o inimigo, entre e, quando o caminho se dividir, siga para a direita

MORTAL KOMBAT Special Forces

20 - Entre pela porta do final para pegar munição. Depois saia desta salinha e siga o caminho da esquerda

21/22 - Entre pela porta da esquerda e pegue o keycard

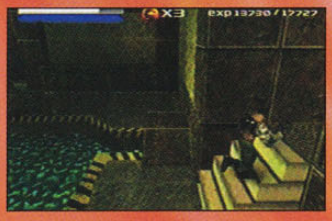
23 - Saia da sala do keycard e volte ao começo da fase

24 - Passe pela intersecção inicial e continue seu caminho sempre à direita, até o final

25 - Suba e entre pela porta com seu keycard. Suba a escada. Na intersecção, à esquerda há um medipak. Acima está a continuação do caminho

26 - Entre à direita. Quando puder, suba (foto) e siga até entrar pela porta e pegar outro keycard

27 - Saindo da sala do keycard, desça o caminho de volta, entre à esquerda e use o keycard na outra porta



28 - Siga até encontrar água. Passe sobre a ponte e entre na parte da escada. Continue até o final para chegar a uma salinha onde há outro keycard. Depois volte tudo e siga para cima da área da ponte

29 - Chegando ao computador, acione-o e pegue a porta à esquerda. Desça ao andar de baixo e saia pela porta. Desça tudo, vá para a direita, suba e entre pela porta. Suba ao outro andar e saia para a plataforma. Suba outra vez e entre pela porta seguinte (à direita)

30 - Entre pela porta de cima e vá até o final para pegar o keycard. Depois volte e, antes de chegar à plataforma, desça o corredor para encontrar o último keycard

31 - Volte ao andar de baixo, à esquerda, e suba para chegar ao computador que você ativou antes. Ative os outros dois (para cima) e saia pela porta. Siga para a direita e suba pela ponte formada

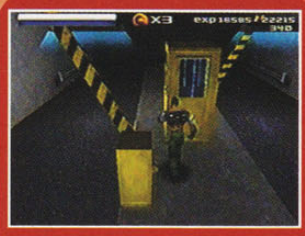
32 - Para eliminar Tasia, aproxime-se rapidamente da neblina onde ela vai aparecer e faça um combo. Repita isso sempre

Towers

1 - Nessa fase, lembre-se de checar as placas de todos os carros estacionados (botão X)

2 - No canto inferior esquerdo do estacionamento, entre na salinha depois do chão pintado de amarelo. Use a alavanca para abrir a passagem para a próxima parte

3 - Vasculhe bem os estacionamentos para checar TODOS os carros. Nos painéis, use os códigos 82931 e 97482



4/5 - Depois de usar o segundo código, entre na guarita amarela para conseguir a red key. Volte pela porta onde usou o primeiro código, siga para a direita e entre pela porta de vidro

6 - No salão principal há uma recepção à direita e um corredor à frente, com um elevador dourado. Siga pelo corredor até o final e entre na porta à esquerda para pegar a C Room Key

7 - Saia da salinha e vire à direita. Não entre ainda na porta superior. Caminhe para a direita e para baixo, e desça as escadas para chegar ao porão

8 - Siga os armários de cima até eles acabarem, e continue caminhando em frente pelo corredor escuro. No final, pegue a BR Key

9 - Volte ao andar inicial. Agora sim, entre pela porta superior (perto da primeira passagem). Acione o computador e cheque as suas mensagens no menu select

10 - Volte de novo aos armários e abra o que conseguir (foto) para pegar a SP Key. Suba de novo e, na primeira salinha, entre na porta da esquerda. Volte à recepção e entre na porta perto do balcão

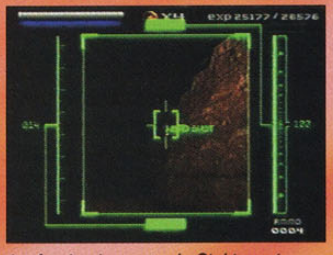
11 - Acione o computador e suba o elevador dourado. Entre na primeira grade que vir e suba a escada

12 - Siga pela plataforma principal (para cima), entre no caminho da direita e desça a escada. Pegue os detonadores e use-os nos vidros rachados para conseguir itens

13 - Volte à plataforma principal, siga à direita e pegue mais itens. Termine de subir a plataforma principal, acione o computador da esquerda e depois siga à direita. Prepare-se para enfrentar mais um inimigo

14 - Jarek pode ser vencido facilmente, como os outros inimigos. Desvie dos ataques distantes e use combos rapidamente

Sinkiang



1 - A primeira parte de Sinkiang é a mais chata do jogo. Siga lentamente usando a visão em primeira pessoa para ver os inimigos de longe e matá-los. Ou então você pode correr grudado na parede, fugindo dos tiros

2 - Entre nas aberturas do caminho para conseguir itens e a Blue Key

3 - Na próxima parte, elimine primeiro todos os inimigos. Volte ao início e use um detonador na parede do quarto ladrilho da esquerda (rachadura). Pegue a pedra e suba mais oito ladrilhos. Use outro detonador na rachadura da direita

4 - Dentro da abertura, empurre com X a terceira coluna. Entre, empurre mais uma coluna e acione a alavanca. Repita isso para a quarta coluna. Abra a última rachadura do corredor para deixar aberta a sala de Adrina

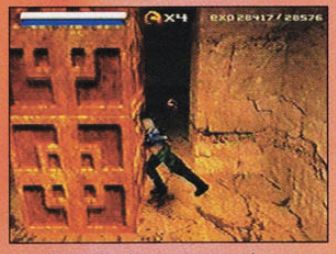
5 - Entre pela abertura da direita no corredor (é difícil de ver), conforme a foto. Acione o computador e volte ao corredor. Suba e passe pela ponte

6 - Entre pela primeira porta e acione o computador.

7 - Siga corredor acima e pegue a pedra no final. Volte pelo corredor e entre na abertura da direita

8 - Pegue a Blue Key na sala com chão desenhado e continue o caminho. Passe pela ponte (à esquerda), pegue a pedra e caia logo em seguida, voltando para a primeira parte (antes da ponte)

9 - Suba até quase o final do corredor e entre na abertura da esquerda (e depois na porta) para encontrar o altar de Rhiana. Use a pedra Ruby (menu Select) nele



10 - Perto do altar, pegue a vida escondida atrás da coluna. Depois acione novamente o computador, desça pelo corredor e entre na porta da direita

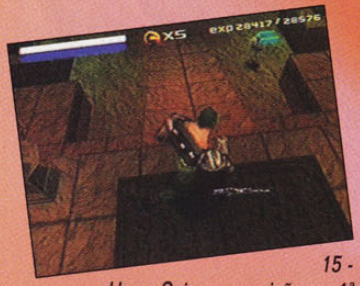
11 - No altar de Eliza, use a Emerald

MORTAL KOMBAT Special Forces

12 - Vá até o ponto de onde você abriu a sala do altar de Adrina e use a Amethyst. Siga o corredor principal, passe pela ponte, vá até o fim e saia dessa parte

13 - Suba (com △) nos blocos da esquerda para conseguir itens

14 - Em seguida, suba nos blocos da direita para sair da sala. Escale os blocos à direita, novamente, e pegue a arma Sniper



15 - Use a Sniper com visão em 1ª pessoa para matar o guarda que fica no lado direito da rampa. Depois fique no meio da rampa e mate os outros dois inimigos da sala (à esquerda e em frente da rampa)

16 - Escale os blocos dos dois lados da sala para pegar itens espalhados. Depois saia pela parte central superior

17 - Suba a escadinha estreita e ative o computador. Desça os degraus e suba em frente para sair da sala

18 - Mate Tremor de um modo bem fácil: quando conseguir se aproximar, fique apertando bem rápido X até vencê-lo!

Outworld

1 - Esta intersecção principal leva à saída da fase (esquerda). Mas antes você precisa explorar os caminhos da direita

2 - Para acabar rapidamente com os inimigos do Outword, use o combo Super Uppercut para jogá-los para fora da plataforma

3 - Vá para a direita e não entre no caminho superior. Um pouco mais ao lado, entre no caminho da descida e passe pelo portal

4 - Depois do portal, siga pela trilha de cima (à esquerda), para entrar no próximo. No caminho, porém, não se esqueça de descer a plataforma para pegar o Dragon's Eye.

5 - Vá para a direita e desça o caminho (difícil de ver) da foto, até o final. Siga para a esquerda até entrar no portal

6 - Ao sair do chão roxo, na intersecção grande, vá para a esquerda

7 - Seguindo o caminho, cuidado ao chegar à parte quadrada. Você deve descer, mas vá pela direita para não cair!

8 - Para passar sobre a ponte de blocos desalinhados, use a visão em 1ª pessoa para se posicionar bem, e entre no portal em seguida

9 - Ative o painel e passe novamente pelo portal para voltar à intersecção grande. Daí, siga para a direita

10/11 - Passe sobre a ponte, pegue a rampinha para baixo, dê alguns passos para a esquerda e suba pelo caminho para pegar outro Dragon's Eye

12 - Volte à intersecção grande e suba. Passe pelo portal

13 - Passe sobre a ponte e siga o caminho para baixo. Vá para a esquerda (ao ponto de início da fase) até chegar aos dois altares

14 - Use o Dragon's Eye roxo para Kang e o vermelho para Tsung. Passe pelo portal e siga em frente

15 - Quando chegar à sala com três saídas, a da esquerda é onde está a continuação do caminho. As outras têm itens

16 - Ao seguir o caminho, desça e vire à esquerda sobre a ponte

17 - Do meio da ponte, pule para o caminho inferior. Para baixo há munição; para cima, a seqüência do caminho

18 - A partir da pequena plataforma, caia sobre o portal. Depois passe também pelo próximo

19/20 - Escale a parte aberta da direita e suba até a pequena torre. Depois siga o caminho sobre os muros

21 - Passe sobre a ponte de madeira, pule para o caminho inferior e siga em frente

22 - Nesse ponto, não entre ainda no prédio grande. Siga o caminho da direita

23 - Quando chegar a um buraco com uma escada, desça por ele. Passe pela porta que encontrar

24 - Siga à direita e escale até pegar a chave. Volte ao prédio e, agora sim, entre nele

25 - Suba as escadas até chegar ao telhado. Pegue os itens e desça para continuar em frente

26 - Entre pela porta da próxima torre e suba as escadas

27 - Vá para a esquerda e depois para baixo. Desça as escadas. Abra a porta e continue à esquerda. Depois você deverá subir, virar à direita e abrir a porta à sua frente, onde há uma Blue Key

28 - Volte ao prédio grande e pegue de novo o caminho da direita, mas não desça pelo buraco da escada. Suba até o final para pegar um medipak. Depois volte pelo caminho da direita (até o final) e suba

29 - Siga para a esquerda e entre pela porta. Suba as escadas e vá para a esquerda

30 - Da plataforma, pule em direção ao portal (acima) para entrar nele e enfrentar Kano

31 - É fácil derrotar o último inimigo, em comparação com os chefes das outras versões de Mortal Kombat. Simplesmente use a tática anterior: aproxime-se e fique apertando X bem rápido!

32 - Assista ao final dessa bizarra aventura no mundo de Mortal Kombat. Jax e as Special Forces conseguem recuperar a paz. Por enquanto!

Wild Arms 2

Para garantir a paz em Filgaia, Ashley, um novato na Força Especial de Combate, terá de impedir que o grupo do mal consiga uma espada sagrada que confere poderes incríveis a quem a manipula

PS MAGAZINE Uma estranha força paira pelos céus de Filgaia. O motivo: a existência de uma espada chamada Sword of Disaster, capaz de conceder poderes incríveis a quem a utiliza. Apesar de representar um grande bem à humanidade, quando manipulada por pessoas de bom coração e alma corajosa, a arma poderá pôr fim à paz em Filgaia, caso caia nas mãos de um grupo do mal, liderado por Caino. Dispostos a tudo para conseguir o domínio da Sword of Disaster, os anti-heróis organizam um ataque ao continente de Filgaia. Só que eles não contavam que Ashley, um novato na Força Especial de Combate, fosse lutar com unhas e dentes para impedi-los. Esse é o roteiro de **Wild Arms 2**, a nova versão da série desenvolvida pela Media Vision e pela Sony. Além de assumir o comando de Ashley, você poderá contar também com a performance de outros personagens para concluir sua missão: Brad, prisioneiro que já foi um grande herói no continente; Lilka, uma bruxa que possui estranhos poderes; Kanon, uma mulher ciborgue criada para proteger a espada sagrada; e Tim, uma garota de 14 anos que convoca os lendários Guardians (de **Wild Arms 1**) com a ajuda do amigo Poka. Além dos Guardians, a nova aventura tem em comum com o primeiro game da série a aparência dos cenários e o estilo de jogo.

Mas não se trata de uma simples seqüência: as novidades são várias. A principal atração desse RPG é a movimentação dos personagens, rápida e precisa, o que dá um bom ritmo ao jogo (os gráficos e o som de Velho Oeste também contribuem nessa parte). Já as batalhas constantes são um pouco cansativas, apesar de a história ser intrigante e prender sua atenção.

Wild Arms 2

RPG

Sony/ Media Vision

9.0

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
A movimentação rápida e precisa dos personagens e a história intrigante

▼ **PONTO FRACO**
As batalhas enjoam um pouco

Comandos Gerais

□ - usa as tools
○ - sai do menu
△ - entra no menu
X - correr/selecionar itens
R1 - câmera direita
L1 - câmera esquerda

Estratégia

Caso seu personagem morra, não se desespere, pois o jogo permite que você troque de papel durante uma batalha. Apenas ative a opção Form e mude de jogador, evitando gastar itens como Full Revive e Revive Fruit

1 - A aventura de Ashley começa. Vá para a esquerda e entre na porta

2 - Pegue uma Gemil Coin e fale com o homem ao lado

3 - Fale com o homem da direita, para que ele libere a porta à esquerda

4 - Antes de descer a escada, pegue uma Heal Berry no local indicado na foto

5 - Ajude esse homem e ele lhe dará a tool Hurl Knife

6 - Quando pegar a tool, entre na porta para conseguir mais uma Heal Berry

7 - Volte ao início da fase e use a tool nesse local para liberar sua passagem

8 - Tome cuidado com o chão, pois ele pode cair. Caminhe encostado na parede para evitar desastres

9 - Fique de olho no piso. Um ponto mais claro que outro é sinal de perigo!

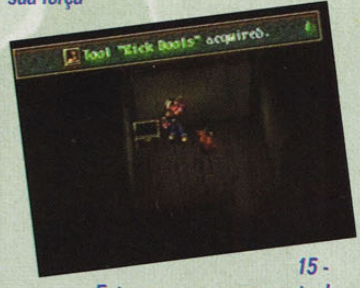
10 - Ao chegar a esse local, entre na porta

11 - Antes de enfrentar o mestre, pegue uma STR Apple para melhorar seus atributos físicos

12 - Esse mestre não representa grandes problemas. Utilize golpes normais e a Heal Berry, se for necessário

13 - Com Brad, siga pela floresta e pegue essa Heal Berry entre as árvores

14 - Chegando a esse ponto, pegue mais uma STR Apple para aumentar sua força



15 - Entre na casa e pegue a tool Kick Boots em um dos dormitórios

WILD ARMS 2nd IGNITION

16 - Do lado direito da casa, use a tool e destrua essa portinha de madeira. Siga pela esquerda

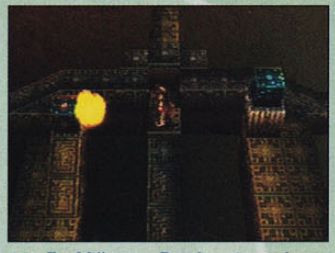
17 - Quando chegar a esse ponto, pegue a Bullet Load para recarregar suas armas

18 - Use a tool e acione o guindaste. Ele levará você ao outro lado

19 - Contra esse chefe, use sua bazuca. Ele não resistirá muito tempo!

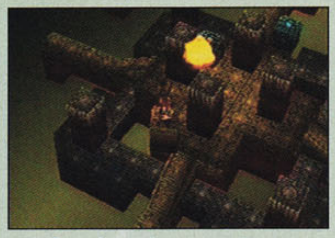
20 - Saindo da floresta, siga para noroeste e encontre T' Bok Village

21 - Quando encontrar essa menina, fale com ela



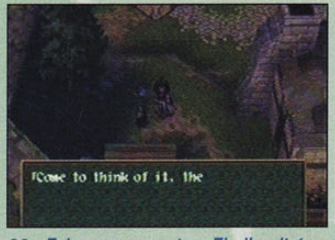
22 - Em Millenium Puzzle, ative todos os blocos azuis que encontrar pela frente

23 - Suba no bloco e atire nesse outro de cor azul para ativá-lo



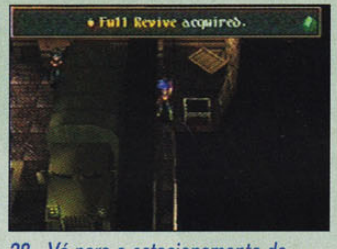
24 - O quebra-cabeças consiste em ativar 4 blocos azuis no topo da fase. Faça isso usando a tool de Lilka

25 - Suba nos blocos e deixe-os como indica a foto para liberar a passagem



26 - Fale com o menino. Ele lhe dirá que uma ameaça está por vir

27 - Com Ashley, siga para Meria Castle, mas antes passe na loja de armas para fazer um Upgrade nas suas



28 - Vá para o estacionamento do castelo e pegue esse Full Revive entre os caminhões

29 - Saia do castelo e fale com Tony perto da loja de pães

30 - Suba no telhado das casas para pegar o cachorro de Tim

31 - Como recompensa, Tim lhe dará o primeiro Guardian do jogo (Grudiev)

32 - Em Sword Cathedral, siga os guardas e segure a espada sagrada

33 - Depois vá ao jantar e converse com o comandante

Personagens/Características

BRAD EVANS

De herói a prisioneiro. Essa é a história de Brad Evans, um guerreiro determinado que possui um arsenal dos mais pesados

LILKA

Uma maga mirim que porventura se viu obrigada a ajudar Ashley no combate ao mal. Possui diversas magias, e é atraída por Ashley

ASHLEY

Corajoso guerreiro, possui grandes habilidades pessoais e na manipulação de armas

34 - Quando falar com o comandante, Ashley sofrerá uma estranha transformação. Destrua todos os inimigos

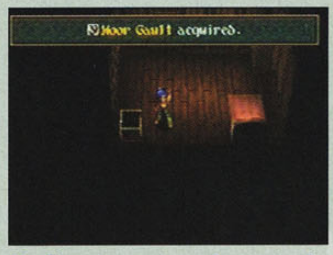
35 - Volte ao salão principal e segure a espada novamente, para que Ashley volte ao normal

36 - Volte para Meria Town. Lilka estará esperando sua chegada

37 - Entre na loja de pães e converse com a balconista. Depois siga para o Valeria Chateau no sudeste

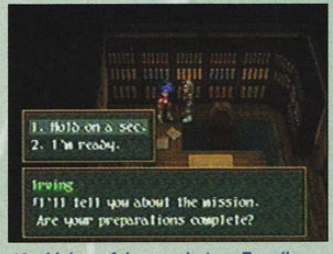
38 - Suba ao terceiro andar e fale com Irving

39 - Verifique todos os dormitórios. Você encontrará mais um Guardian, chamado Schturdark



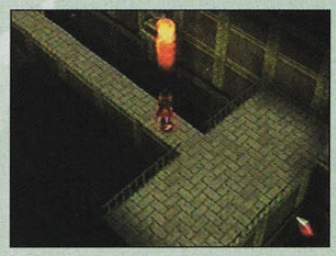
40 - Em outro quarto você encontrará outro Guardian, o Moor Gualt

41 - Saia do Valeria Chateau. Você encontrará duas mulheres que impedirão sua passagem



42 - Volte e fale com Irving. Escolha a primeira opção que ele der a você. Logo em seguida, você será preso

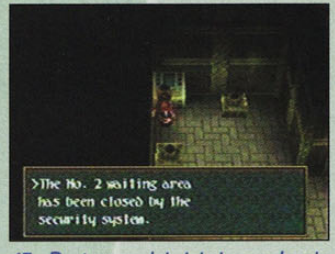
43 - Com Lilka, ative todos os computadores para liberar as passagens



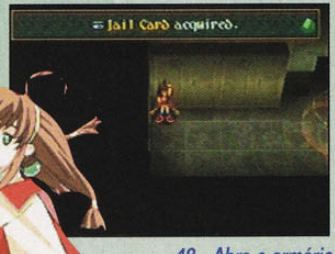
44 - Atire na diagonal para acabar com todos os inimigos dessa tela (use a tool de Lilka)

45 - Ative esse computador para liberar a porta ao lado

46 - Ative esse outro computador para liberar a porta da esquerda



47 - Destrua os dois inimigos e depois ative o computador



48 - Abra o armário para encontrar o Jail Card, que permite liberar as celas

49 - Volte e abra a cela de Ashley. Siga para a direita

50 - Use a tool do ponto indicado para desmaiar o guarda. Entre pela porta

51 - Ative o computador e depois use o Jail Card para abrir a cela de Brad

52 - Para abrir essa porta, utilize a tool Kick Boots de Brad

53 - Ataque esse chefe primeiro nos braços e depois no corpo. Use golpes normais. Depois siga para Under Cave, a leste de Whitered Ruins

54 - Destrua as caixas com a tool de Lilka para explodir as pedras

WILD ARMS 2nd IGNITION

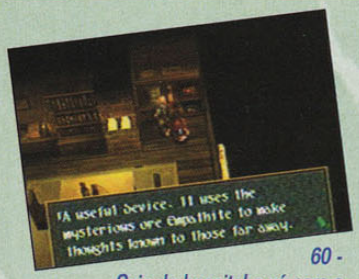
55 - Utilize Brad para empurrar as caixas. Depois use a tool de Lilka

56 - Deixe as caixas na posição indicada e depois provoque uma explosão para destruir as pedras

57 - Nesse ponto, use Brad para se locomover na água. Para isso, use a tool de Brad nas paredes

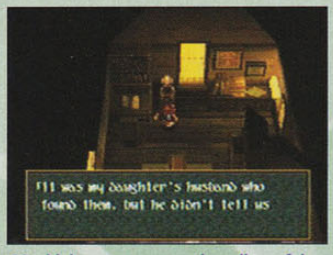
58 - De Under Cave, siga para Danzen City, localizada a oeste da saída da caverna

59 - Vá ao hospital e fale com o médico



60 - Saia do hospital e vá para a casa em frente. Fale com o velho

61 - Deixe a casa e vá conversar com uma mulher que está no fim da cidade



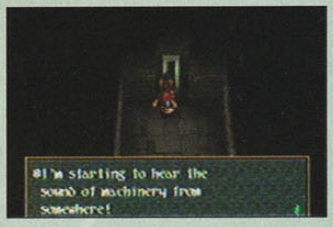
62 - Volte para a casa do velho e fale com ele de novo

63 - Caminhe até Odd Headquarters e fale com o líder de lá

64 - Pegue uma caixa e atire-a nos blocos azuis

65 - Ative o switch e depois siga pela esquerda

66 - Ative esse outro switch para descer a ponte levadiça



67 - Depois de ativar a ponte, você encontrará outro switch. Ative-o e depois siga para a esquerda

68 - Pegue essa tool para Ashley e depois volte pelo caminho de onde veio

69 - É preciso tomar cuidado com os ataques desse chefe. Use suas melhores armas!

70 - Volte para Danzen City e fale de novo com a estranha mulher. Em seguida, vá para o norte

71 - Procure a montanha Chug Chug e entre para explorá-la

72 - Nessa área há uma Head Gear. Pegue-a para Brad

73 - Ative essa máquina para pôr os elevadores em funcionamento

74 - Agora você vai enfrentar Photolomea. Use seus melhores ataques para derrotá-lo!

75 - Vá para Meria Town e fale com esses garotos. Depois siga para Livereflector, ao nordeste da cidade

76 - Logo na chegada, você encontrará um chefe muito fácil de derrotar. Use golpes normais

77 - Use o teletransporte azul e siga para Sylvaland Castle

78 - Sylvaland Castle fica no meio de uma floresta, no oeste. Entre nele

79 - Logo na chegada, fale com a rainha rapidamente. Depois siga para a biblioteca

80 - Pegue os baús com jóias preciosas. Um deles tem uma Blue Anklet

81 - Siga para Helmet, e você encontrará a cidade vazia. Um inimigo chamado Caina aparecerá

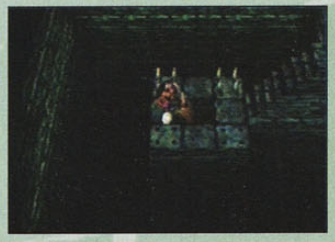
82 - Depois de uma breve conversa com Caina, você enfrentará um de seus monstros. Use ataques normais

83 - Depois de matar esse chefe, você acordará em uma prisão. Empurre as pedras com Brad, como na foto

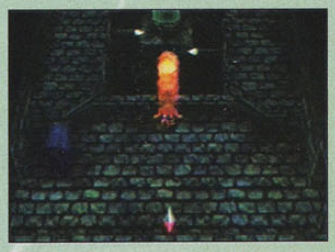
84 - Ative a alavanca e tome cuidado com os espinhos que saem do chão!

85 - Quando chegar a esse ponto, corra para não ser ferido pelos espinhos

86 - Ative esse Switch com a tool de Ashley para liberar a porta central



87 - Quando chegar a esse ponto, jogue com Brad. Use a tool Kick Boots três vezes



88 - Use Lilka nesse ponto. Ative o Switch, usando a tool Fire Wild

89 - Para enfrentar esse mestre, use a habilidade de nível 4 de Ashley. Três golpes e ele já era!

90 - Siga para o Livereflector e ative o teletransporte amarelo

91 - Use o teletransporte para chegar ao Raline Observatory, ao norte do vulcão

92 - Na entrada, você enfrentará um chefe bastante difícil. Será preciso usar bastante Full Revive

93 - Ajude Guts, empurrando as estátuas para o meio das paredes

94 - Coloque as caixas nessa posição (conforme indica a foto)

95 - Você vai enfrentar Guts e seu amigo. Fique atento a seus ataques, pois eles consomem muita energia

96 - Depois de acabar com Guts, siga para a cidade de Holts

97 - Entre no Inn e pegue a tool Bombs para Brad. Depois vá para a mina

98 - Ao chegar a esse local, acione o interruptor para liberar a passagem

99 - Abra os baús brancos, utilizando a tool Kick Boots de Brad

100 - Quando encontrar essa máquina, use a tool Bombs de Brad

101 - Coloque as bombas nos quadrados para ativar a porta. Saia da mina e volte para o Valeria Chateau

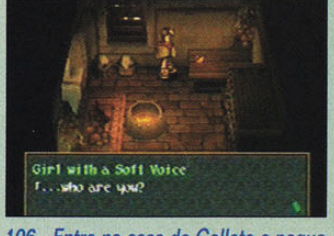
WILD ARMS 2nd IGNITION

102 - Converse com Irving e depois com a estranha mulher. Logo em seguida, o castelo será atacado

103 - Para acabar com esse chefe, use ataques fortes e recupere a energia, se possível

104 - Depois de derrotar o chefe, siga para Baskar Village

105 - Fale com a mulher para saber mais sobre os Guardians



106 - Entre na casa de Collete e pegue a esfera em cima da mesa

107 - Fale com Poka. Ele se juntará ao seu grupo

108 - Quando chegar perto de dois switches, use Poka para ativar um, enquanto você ativa outro

109 - Use Poka para pegar itens distantes

110 - Com Poka em seu time, você pode contar com a ajuda dos Guardian. Use-os nesse chefe

111 - Poka deverá ativar os switches nas paredes

112 - Esse chefe é chato. Ele produz um clone, portanto destrua-o o mais rápido possível

Capacetes

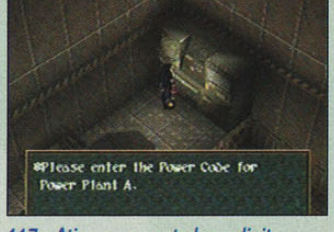
Ashley	Brad Evans	Lilka
Cowboy Hat	Bandana	Hairband
10-Galhat	Headgear	Cute Ribbon
Migrant Hat	Hardgear	Barrete
Lone Wolf	Plusband	Blue Ribbon

113 - Volte para o Valeria Chateau e enfrente uma das integrantes da equipe de Caina

114 - No dormitório, lute contra outro integrante da equipe de Caina. Dessa vez, você estará sozinho

115 - Suba para o quarto andar para encontrar outro chefe. Mate-o rapidamente

116 - Use Brad para destruir as barreiras que impedem sua passagem



117 - Ative o computador e digite o código **TC 2086**

118 - Empurre as caixas dessa maneira. Isso fará com que o chão desça, revelando um novo caminho

119 - Ande devagar nesse trecho, pois o piso cai

120 - Ative esse outro computador e insira o código **TB 1096**

121 - Use Poka para acionar o interruptor. O chão vai levantar

122 - Photolomea voltou mais forte, com ataques poderosos. Use contra ele as melhores armas que tiver

123 - Agora você terá de pegar três Tablets. Use o bote para chegar a Inner Sea

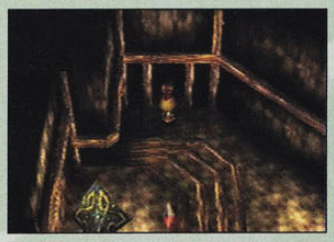
124 - O primeiro Tablet está próximo de uma ilha, no centro do Inner Sea

125 - O segundo está a oeste da ilha central

126 - O terceiro está ao norte da mesma ilha

127 - Depois de pegar os Tablets, volte a Meria Castle. Logo em seguida, vá para Danzen City

128 - Entre no bar e pegue o Boss Symbol com esse homem



129 - Entre na mina e use a Boss Symbol na porta trancada

130 - Vá pela direita e pegue uma arma para Ashley

131 - Nesse local, pegue uma tool para Lilka (Freeze Hod)

132 - Empurre a caixa e deixe-a nesse local (como indicado na foto)

133 - Suba e use a tool de Ashley para ativar o switch. Saia da mina

134 - Siga para a cidade gelada de Sielje

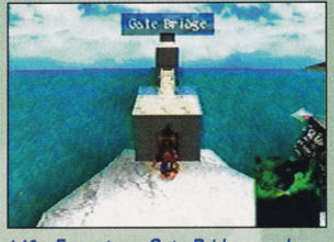
135 - Ao chegar, converse com o garoto. Ele lhe dirá que Mc Gregor o aguarda

136 - Na mansão, converse com Karayan. Ele falará sobre as magias de level 2

137 - Use o elevador para chegar ao observatório

138 - Fale de novo com Mc Gregor e saia da cidade

139 - Antes de sair, você receberá um item de um garoto



140 - Encontre a Gate Bridge e suba nela

141 - Cuidado com o chão, pois ele esconde armadilhas

142 - Atire na diagonal para ativar o switch e liberar a passagem

143 - Você enfrentará mais uma vez Guts e seu amigo. Use a mesma tática anterior

144 - Depois de enfrentar Guts, você terá de derrotar um chefe. Use o Guardian para evitar problemas

145 - Atravesse a floresta de Green Hell para voltar a T' Bok Village

146 - Após cinco anos, Brad retorna à cidade. Ele terá de relembrar dos seus amigos. Converse com o cachorro e dê a ele o nome de Rassys

WILD ARMS 2nd IGNITION

147 - Converse com Merryl e com o chefe da cidade para obter informações importantes

148 - Antes de sair da cidade, fale com o cachorro e ganhe o teletransporte Orb. Siga para Quartly

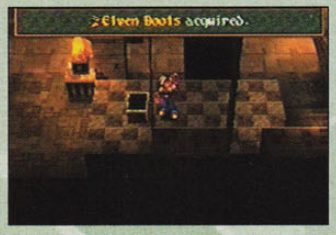
149 - Quartly fica no fim do deserto, portanto atravesse-o

150 - Fale com Kanon e vá para o norte de Quartly

151 - Ache Slayeim Castle e entre para descobrir coisas interessantes

152 - Você enfrentará Kanon pela primeira vez. Use seus melhores ataques

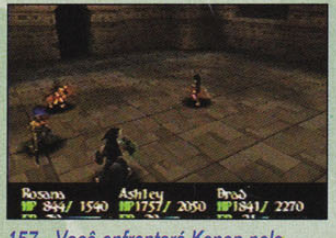
153 - Mexa no quadro para descobrir uma passagem secreta



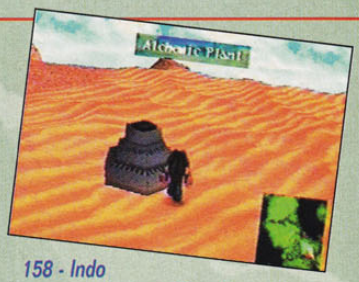
154 - Aqui você encontra um item para Kanon

155 - Ative esse switch para liberar uma passagem

156 - Use a tool de Brad para balançar a estante e pegar um livro



157 - Você enfrentará Kanon pela segunda vez. Cuidado: seus ataques estão mais poderosos!



158 - Indo para o sudeste de Quartly, você encontrará a Alchemic Plant

159 - Ative o computador e vá para a esquerda

160 - Chegando a essa parte, use a senha **INK**

161 - Pegue o Recorder nessa parte e siga em frente

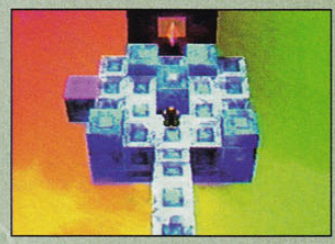
162 - Use o Recorder nessa porta para ativá-la

163 - Para acabar com esse chefe, ataque com tudo. Não dê chance para o inimigo contra-atacar

164 - Siga para a Uratu Station, ao sul de Alchemic Plant

165 - Fale com o maquinista e desça as escadas

166 - Ao chegar à plataforma, uma galera vai pedir sua ajuda. Colabore



167 - Empurre a pedra até o local roxo (como na foto)

168 - Pegue uma tool para Tim nessa parte para prosseguir

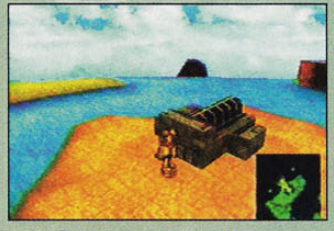
169 - Use a tool de Tim para empurrar os blocos sobre os switches

170 - Quando você ouvir uma voz, o inimigo estará por perto

171 - Enfrente Caina com suas melhores armas. Ele é um inimigo duro de matar

172 - Quando chegar a esse ponto, use a tool de Tim para empurrar o bloco e ativar outro Switch

173 - Você enfrentará Kanon de novo. Use os Guardians



174 - Depois de enfrentar Kanon, siga para Gildograd

175 - Converse com o chefe da cidade e saia de lá

176 - Vá até a Closed Mine e entre para descobrir novos itens

177 - Ative essa válvula e corra para fazer o mesmo com as outras

178 - Você enfrentará Kanon pela última vez. Depois ela se juntará ao grupo. Ataque com golpes normais

179 - Volte para Holts. Você enfrentará a ira de Douglas

180 - Vá para Coffin of 100 Eyes, no deserto perto de Quartly

181 - Aqui você pega uma tool para Kanon

Armas

Ashley	Brad Evans	Lilka
Long Shot	Iron First	Mumbrella
Rhino Shot	Hammer First	Pumbrella
Riot Ham	Punch Drunk	Pixyparasol
Raid Blast	Crisis Arm	Gayparasol
Dual Shot	Mirage Hand	Elfparasol
Snipar Shark		Geramium
D. Bison		Dumbrella

182 - Use a tool de Kanon para pegar outro item para ela

187 - Depois de Guts, você enfrentará outro chefe. Use seus melhores ataques

183 - Ative o computador para abrir a porta

184 - Use a tool de Ashley para ativar o switch atrás dos pilares

185 - Use Poka para pegar esse item atrás dos pilares

186 - Você enfrentará Guts de novo. Use a mesma tática de antes

188 - Ative esse computador e saia da fase. Agora você terá de destruir os quatro pilares do grupo de Caina

189 - O primeiro pilar é justamente de Caina

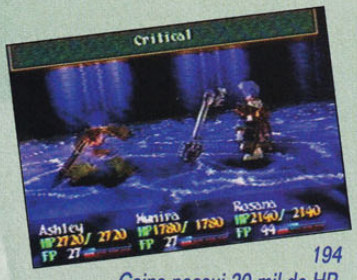
190 - Acerte a bolinha azul para que o caminho escondido seja revelado

191 - Você terá de acertar três bolinhas azuis

WILD ARMS 2nd IGNITION

192 - Para destruir esse chefe, acerte primeiro a cabeça da direita, depois a da esquerda e, finalmente, a do centro

193 - Esse labirinto é meio complicado. Muita atenção no caminho



194 - Caina possui 20 mil de HP, por isso ele é bem difícil de derrotar. Ataque com os Guardians

195 - Agora é a vez do pilar de Antenora. Ele está próximo de Baskar

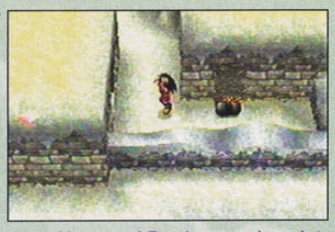
196 - Ative todos os switches rapidamente para liberar a passagem

197 - É fácil matar esse chefe. Use apenas golpes normais

198 - Ative apenas os interruptores vermelhos

199 - Antenora é fácil de matar. Golpes com a bazuca e Dead or Alive são bastante eficazes

200 - Siga para a Lost City, ao norte de Quartly



201 - Use a tool Bombs para descobrir passagens secretas

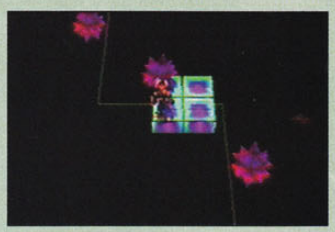
202 - Após destruir a parede, você pegará mais um Guardian

203 - Use Poka para pegar itens distantes

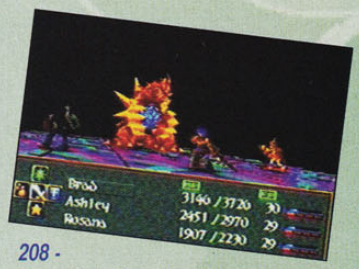
204 - Pegue o elevador para chegar ao chefe

205 - Esse chefe é bem difícil. Você vai precisar de bastantes Full Revives

206 - O próximo alvo é Judecca. Para chegar a esse pilar, você deverá usar o Livereflector de Lost City



207 - Nesse ponto, apenas desvie das bolas de espinhos



208 - Esse chefe é simples. Apenas ataque com golpes normais

209 - Judecca possui golpes fortes. Ataque com os Guardians

210 - O quarto pilar fica em Outher Sea

211 - Coloque bombas para destruir as armadilhas

212 - Nesse ponto, as armadilhas são em dobro. Seja rápido e coloque as bombas com inteligência

Armaduras

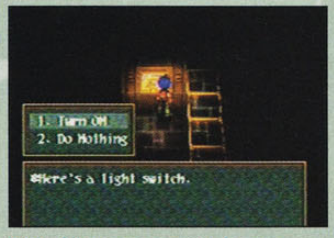
Ashley	Brad Evans	Lilka
Jacket	Army Vest	Breeze Cape
Hard Jumper	Ti Plate	Magre Robe
Flack Jacket	Travel Vest	Mist Blazer
Chain Mail	Metal Plate	Sijky Robe
Full Metal	Pardinand	Sield Cape
Bolt Guard	Best Vest	Maygas Robe
Trech Coat		Azure Vest

213 - Esse chefe é difícil. Acabe primeiro com o chifre dele e depois com o corpo

214 - Photolomea é o mais fraco de todos. Não haverá problemas para eliminá-lo

215 - Siga para Heimbal Gazo, ao sul de Sielje

216 - Ative todos os switches que encontrar pelo caminho



217 - Ative esse computador para liberar o caminho para o chefe

218 - Agora é a vez de Sieg. Mande chumbo grosso nele com os Guardians

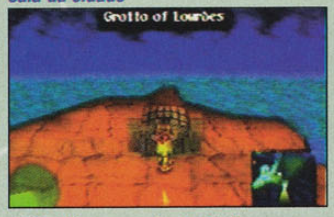
219 - Depois da luta cansativa, você vai parar em um mundo paralelo. Ative esse switch para liberar a passagem

220 - Atire na diagonal para ativar o switch e liberar o caminho

221 - Em Millennium Puzzle, atire desse ponto para ativar os switches

222 - Deixe as colunas dessa maneira para liberar o caminho

223 - Em Baskar, fale com o velho e saia da cidade



224 - Vá para oeste de Sielje e encontre a Grotto of Lourdes

225 - Use Kanon para liberar a passagem

226 - Use a tool de Kanon para alcançar lugares distantes

227 - Nesse baú você encontrará uma nova tool para Kanon

228 - Use a nova tool de Kanon para passar sobre a lava

229 - Use Poka para pegar esse item do outro lado da água

230 - Siga para Meteor Crater, localizada em uma ilha ao sul de Sielje

231 - Acione esse interruptor para liberar a porta à sua frente

232 - Pegue mais um Guardian e saia da fase

233 - Use o teletransporte Orb para chegar a Separeted Island. Pegue a Force Extend de Lilka

234 - Encontre Dark Reason, a leste de Uratu Station

235 - Cuidado com o chão de novo (ele cai com facilidade). Ande pela parte escura

236 - A batalha final é agora, portanto não deve faltar raça. Use a habilidade de level 4 de Ashley e dê adeus para Sieg!

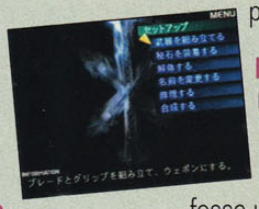
237/238/239 - Depois da longa jornada, curta o merecido final, com desenhos do velho Wild Arms!!!

Dicas

VAGRANT STORY

New Game +

Vença e carregue o jogo salvo. Isso vai acionar o New Game +, e você terá acesso ao seu antigo nível, armas e itens.



Experiência de classe humana infinita para suas armas

No início do jogo, logo depois de vencer o Minotaur Boss e de receber a habilidade Chain, um boneco de ataque vai aparecer na sala de Save, na saída do antro do Minotauro. O boneco não lhe dá apenas pontos para ganhar novas habilidades de batalha, conseguidas encadeando seus ataques. Ele também dá experiência de classe humana à arma com a qual você o ataca, na mesma velocidade que você ganharia enfrentando um inimigo de classe humana verdadeiro.

Grimoires raros para cinco magias diferentes em um lugar

Na sala de Save/Teleporte do Sinner's Corner e nas quatro áreas que a cercam, há um inimigo de classe phantom chamado Dark Eye. Quando ele for derrotado, pode deixar cair um Grimoire para uma das cinco raras magias de classe warlock: Solid Shock, Lightning Bolt, Fireball, Vulcan Lance e Dark Chant.

Obs: *esses Grimoires aparecem muito raramente e é necessário um certo tempo para consegui-los.*

Combinações

Quando dois itens idênticos são combinados, eles criam outro do mesmo tipo, só que mais forte. Por exemplo, se você combinar duas espadas curtas iguais, ambas desaparecerão. Elas serão substituídas por uma espada curta com estatísticas um pouco mais altas.

Economizando MP nas curas

Use a magia de cura no modo de batalha. Isso dará mais HP a você do que se a magia fosse usada no modo normal.

Bonecos de treinamento

Durante o jogo você vai encontrar bonecos de treinamento perto dos pontos de save. Esses bonecos permitem que você treine combos e aumente o poder de suas armas. Eles estão nos seguintes lugares:

– Cave de vinho, Blackmarket: boneco humano;
– Cave de vinho, Worker's Restroom: boneco humano;
– Minas abandonadas B1, The Dark Tunnel: boneco besta;
– Catacumbas, Hall of Sworn Revenge: boneco morto-vivo;
– Muros da cidade norte, From Boy to Hero: boneco fantasma;
– Muros da cidade sul, The Boy's Training Room: boneco dragão;
– Centro da cidade leste, Gharmes Walk: boneco mau;

Combinações de escudo e arma

Combine duas Hangane Dubble-Blades para conseguir um Hangane Halberd (**arma**).

Combine dois Nodachis para conseguir uma Rune Blade.

Combine dois Khopeshes para conseguir um Wakizashi (**arma**).

Combine um Oval e um Heater para conseguir um Knight (**escudo**).

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

Modo cheat

Vença o jogo na dificuldade média ou na difícil e salve quando perguntarem. Escolha Game Settings no menu de options e ligue os cheats. Carregue ou comece um novo jogo para ter 999 de munição, todas as armas e todos os combos.

NIGHTMARE CREATURES 2

Atravessar paredes

No menu principal, segure L1 + R2 + ○ + □ e pressione Select. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Invencibilidade

Pause o jogo, segure L1 + R2 + ○ + □ e pressione Select. O menu Cheats vai aparecer com uma opção de **Hero Unlimited Live**.

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Vidas infinitas

Quando você começar a fase Roof Top 2, pule no elevador. À direita vai haver um ninja com um bastão. Depois de matá-lo, a luz acima da porta irá acender. Entre na sala e mate o inimigo. Uma escada vai aparecer. Há, no topo da escada, uma vida extra. Depois de coletá-la, saia da fase e salve o jogo. Repita quantas vezes quiser para ter um número ilimitado de vidas.

Sala de cinema

Consiga 20 dragões dourados para revelar a sala de cinema do Jackie Chan.

STRIDER 1 & 2

Modo cheat (Strider 1)

Termine o jogo para revelar as opções Player Set-Up e Stage Select (escolher fase) no menu de options. Player Set-Up permite a você escolher a cor de sua roupa, o número de barras de energia e a habilidade de ter seu Cipher permanentemente carregado.

Strider Hien (Strider 2)

Termine o jogo para revelar Strider Hien.

Boost infinito (Strider 2)

Vença o jogo com Strider Hien para revelar a opção Infinite Boost no menu de opções.

Fase 00

Termine tanto Strider 1 quanto Strider 2 para revelar a fase 00 em Strider 2.

GEKIDO

Jogar com Gorilla

Vença o modo Urban Fighters com Travis e Michelle para ter Gorilla em todos os modos.

Jogar com Kobuchi

Vença o modo Urban Fighters com Tetsuo e Ushi para ter Kobuchi em todos os modos.

Jogar com Kintaro

Vença o modo Urban Fighters com Gorilla para ter Kintaro no Arena Battle mode. Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard para ter Kintaro no modo Urban Fighters.

Jogar com Angela

Vença o modo Urban Fighters com Kobuchi para ter Angela no Arena Battle mode. Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard para ter Angela no mesmo modo.

Jogar com Akujin

Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard para ter Akujin em todos os modos.

Roupas alternativas

Vença o modo Urban Fighters na dificuldade normal três vezes. Depois, segure L1, L2, R1 ou R2 durante a seleção de personagens.

Modo hard

Vença o modo Urban Fighters com todos os personagens na dificuldade normal para revelar a dificuldade hard na tela de opções.

Modo lutador sombra

Vença o modo Urban Fighters uma vez.

Modo sobrevivência

Vença o modo Urban Fighters duas vezes.

Modo luta em time

Vença o modo Urban Fighters três vezes.

Modo luta de gangue de rua

Vença o modo Urban Fighters na dificuldade hard com Kintaro, Angela ou Akujin.

Modo deforme

Consiga um hi-score e entre com o nome **Deformania**.

Modo esqueleto

Consiga um hi-score e entre com o nome **Bonecrack**.

Arena 2

Vença o modo Shadow Fighter com Gorilla para revelar a Arena 2 no Arena Battle mode.

Arena 5

Vença o modo Shadow Fighter com Kobuchi para revelar a Arena 5 no Arena Battle mode.

Arena 7

Vença o modo Shadow Fighter com Kintaro para revelar a Arena 7 no Arena Battle mode.

Arena 8

Vença o modo Shadow Fighter com Angela para revelar a Arena 8 no Arena Battle mode.

Arena 9

Vença o modo Shadow fighter com Akujin para revelar a Arena 9 no Arena Battle mode.

POPULOUS: THE BEGINNING

Modo cheat

Selecione e aperte X em cada árvore da primeira fase. Então aperte Start para ver a tela de opções. Se fizer corretamente, a última opção será Cheat. Escolha esta para ter acesso a um menu cheat com opções para mana máximo, todas as magias e todos os prédios.

DICA DO LEITOR

FINAL FANTASY TATICS

Duplicar itens

Deixe seu ninja com a habilidade Two Swords. Equipe um escudo na sua mão direita e o item que quer duplicar na mão esquerda. Vá para o shop que vende o item que você quer duplicar. Use a opção Best Fit e compre o item. Vá para a tela de formação e remova os itens

Costabile Di Sessa
São Paulo, SP

FEAR EFFECT

Final feliz

Existe um terceiro final para Fear Effect, em que nenhum personagem morre. Basta terminar o jogo no modo Hard.

Pedro Nelson Acuña
Ciudad del Este, Paraguai
mrpedroa@hotmail.com

FINAL FANTASY VII

Derrote Ruby Weapon

Você deve estar equipado com as matérias Knight of the Rounds, Hades, Phoenix, W-Summom e Mime nos três personagens. Entre na batalha com dois mortos. Quando Ruby enterrar suas garras, solte um Phoenix para ressuscitar os demais membros. Hades paralisará Ruby por três turnos. Solte outro Hades e Knights of the Round, e continue usando Mime.

Maurício Cavalcante
ofdark@bol.com.br

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE 5 MEMORY CARDS

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês na PlayStation Magazine. No mês que vem, o ganhador vai levar 5 memory cards. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

CHASE THE EXPRESS

Fase especial
Termine o Scenario A Paris, France na dificuldade rookie, normal ou expert. A fase especial tem munição infinita.

Finais múltiplos

Suas ações afetam o final do jogo. Existem sete finais diferentes, sendo que um deles é o melhor: Scenario A Paris, France.

TEST DRIVE: LEMANS (LEMANS 24 HOURS)

Tela alternativa enquanto carrega a pista
Entre com o nome **Jackpot** para ver uma modelo de biquíni enquanto o aparelho carrega as pistas.

Vencer a corrida automaticamente
Entre com o nome **Firston**.

Pista Space Race
Entre com o nome **Naimar**.

Buggies
Entre com os nomes **Biggy1**, **Biggy2**, **Biggy3**, **Biggy4**, **Biggy5**, **Biggy6**, **Biggy7** ou **Biggy8**.

Todos os carros e pistas
Entre com o nome **Tatoo** para revelar todos os carros e pistas no modo Quick Race.

Protótipo Audi RSR 1999
Entre com o nome **Mayou**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a, e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Protótipo BMW 1999
Entre com o nome **Pohlin**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete essa corrida, e o carro poderá ser usado em outras pistas.

GT1 Toyota 1999
Entre com o nome **Pinou**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro hot-dog
Entre com o nome **Hotdog**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro queijo
Entre com o nome **Fromage**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro torta
Entre com o nome **Pie**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Carro pizza
Entre com o nome **Pizza**. Uma corrida vai começar imediatamente. Complete-a e o carro poderá ser usado em outras pistas.

Nave espacial
Entre com o nome **MM1**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Jato
Entre com o nome **MM2**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Carro maluco
Entre com o nome **MM3**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Táxi
Entre com o nome **MM4**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Ônibus dos anos 60
Entre com o nome **MM5**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Caminhão de sorvete
Entre com o nome **MM6**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

Submarino
Entre com o nome **MM7**. Uma corrida vai começar imediatamente na pista Moto Mash Cartoon.

MUPPET RACE MANIA

Todos os personagens
Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte ○, △, X, ○, △, X, ○, △, □ e X para revelar todos os 24 personagens principais. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Todas as pistas e veículos
Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte △, ○, △, □, △, X, △, △, X e ○. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista The Studio
Quando os Muppets estão correndo por cima do logo, aperte □, □, ○, ○, X, ○, △, ○, △ e □. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista Arches
Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte □, ○, X, ○, □, △, ○, X, ○ e △. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista Fraggle Rock
Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte X, □, X, □, X, □, △, ○, X e □. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem irá aparecer.

Pista The End e outras seis vistas de cima
Quando os Muppets estiverem correndo por cima do logo, aperte ○, △, □, △, X, △, □, ○, △ e X. Se você tiver digitado o código corretamente, uma mensagem aparecerá.

GRIND SESSION

Todas as manobras
Pause o jogo e aperte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑ e →.

Fase Huntington
Para revelar a fase 8 (Huntington), vá para a grande rampa cinza (com uma faixa azul na parte de baixo), que tem um muro na frente. Saia da rampa e faça uma manobra aérea (por exemplo, Christ Air). Se você acertar o muro no meio do pulo vai aterrissar perfeitamente e ganhar todos os pontos.

Jogar com Master Ao
Com qualquer personagem, consiga todas as chaves, fotos e moedas em ambas as alas da Dream House para revelar Master Ao, o skatista-mor (full vert, street, balance meter mais todas as manobras).

GLOVER

Cheat menu
Pause o jogo e aperte R1, R1, R1, L1, L1, L2, L1 e L2. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Infinite lives
Pause o jogo e aperte R1, R1, R1, R1, R1, L2, R2 e L2. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Infinite health
Pause o jogo e aperte L2, L2, R2, L2, L2, L2, R1 e L1. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Checkpoint select
Pause o jogo e aperte R2, R2, L2, L1, R1, R1, R2 e L1. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Call ball
Pause o jogo e aperte R1, L1, L1, R1, L2, L1, R2 e R1. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Disable all cheats
Pause o jogo e aperte L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2 e L2. Se fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

COLONY WARS 3: RED SUN

Códigos cheat
Vá para Home Station e aperte R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select e Select para acionar esta opção. Depois escolha um dos seguintes códigos para ativar o cheat correspondente:
– Pular missão: digite **Quickie**;
– Todas as naves: digite **Greyam Beard**;
– Todas as armas: digite **Armoury**;
– Todas as armas carregadas na nave: digite **Big Daddy**;
– Afterburners infinitos: digite **Jalferezi**;
– Casco e escudo infinitos: digite **Awrate**;
– Munição infinita: digite **Sly n Devious**;
– Armas sem superaquecimento: digite **Rockwrok**;
– Nave espacial e força: digite **Break and Enter**;
– Escolher centro: digite **Move House**;
– Desligar todos os cheats: digite **All**

EAGLE ONE: HARRIER

Escolha de fase
Entre na tela de options e pressione R1, L1, R2, L2 e Start.

Invencibilidade
Entre na tela de options e pressione R1, L1, R2, L2 e L1.

Munição infinita
Entre na tela de options e pressione R1, L1, R2, L2 e R1.

ARMY MEN: WORLD WAR

Escolher fase
No menu principal, segure R2 e depois R1. Solte R2 e depois R1. Segure L1 e depois L2. Solte L1 e depois L2.
Então aperte ○ e □.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Itens infinitos
Termine o game e salve. Comece outro jogo para ter itens infinitos e mana, assim como todos os talismãs, runas, armas, magias e escudos. ***Obs:*** *sua vitalidade vai continuar normal.*

RE-VOLT

Todas as pistas
Digite o nome **Tracker**. Aperte ↑ na tela de seleção de pista para pistas espelhadas (M) ou ↓ para pistas reversas (R). Se você desejar, volte para a tela de nome e escolha um que você quiser antes de começar a corrida.

Todos os carros
Digite o nome **Carnival**. Se você desejar, volte para a tela de nome e escolha um que você quiser antes de começar a corrida.

Desligar inteligência artificial do oponente
Enquanto uma pista do modo Tournament estiver carregando, segure L1 + L2 + R1 + R2 + Select + □ + ○. Se você tiver entrado com o código corretamente, ouvirá uma risada.

Músicas do game
Toque a faixa dois do CD em um aparelho de áudio. Ela tem 48 minutos e contém todas as músicas do game com uma pequena pausa entre elas. **Re-Volt** tem uma trilha sonora do gênero Electronica (comumente chamado de Techno):
Faixa 02: Música do game (48:22);
Música 1: (00:00 – 05:27);
Música 2: (05:31 – 18:32);
Música 3: (18:37 – 41:55);
Música 4: (42:00 – 45:17);
Música 5: (45:20 – 48:22).

THE GAME OF LIFE

Dinheiro infinito
Entre com o nome **Get a Life**.

Supergiro
Quando estiver girando, aperte o direcional analógico para a direita, em vez de X. Ele vai se mexer muito rapidamente. ***Obs:*** *esta dica requer um controle Dual Shock.*

Ver o tabuleiro
Ponha o controle no modo Dual Shock, com o movimento controlador de esquerda do analógico. Durante o jogo, gire rápido e continuamente o analógico da direita para dar uma olhada pelo tabuleiro. ***Obs:*** *esta dica requer um controle analógico.*

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE: SECOND EDITION

Comentários
Entre com o nome **Regis** para escutar os cometários do apresentador.

Mudar o nome para Wannabe
Entre com o nome **Millionaire** e Regis Philbin vai mudá-lo para **Wannabe**.

ARMORED CORE 2

Visão em primeira pessoa
Durante o jogo, segure △ + □ + Start. O jogo vai pausar. Aperte Start.

Câmera fixa
Durante o jogo, segure ○ + X + Start. O jogo vai pausar. Aperte Start novamente.

Voltar à visão normal
Para voltar à visão normal, pause o jogo. Aperte Start para dar Resume no game, e a visão vai voltar ao normal.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Seleção de fases
Coloque o cursor em New Game e segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + select.

Sons secretos
Selecione a opção sound test e preste atenção aos seis primeiros sons da introdução. Tiny vai reproduzir várias perguntas e vários outros sons.

Cheat menu
Coloque o cursor em options, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ○ + △ + □, e aperte X para aparecer o local em que é preciso digitar os códigos dos truques. Entre com os códigos abaixo:
– Inimigos fracos: **Weakrobot**;
– Pequena Tiny: **Tinytiny**;
– Pouca gravidade: **Feather**.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Dificuldade extra
Complete 45% da voice collection. Um botão irá aparecer no canto inferior direito da tela. Aperte-o. O jogo vai ficar mais difícil e os inimigos terão pontos de ataque muito maiores.

CROC 2

Cheat menu
Na tela principal, segure L1 e aperte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ← e ○. Durante o jogo, aperte L2 + R2 para o cheat menu aparecer.

Vidas infinitas
Na tela principal, segure L1 e aperte ○, ↓, ←, ↑, →, △ e ↓.

Cristais infinitos
Na tela principal, digite L1 e aperte □, □, ○, ↓, ←, →, ← e →. Durante o jogo, segure R2 e aperte □ para adicionar mais 100 cristais. Repita a operação quantas vezes quiser.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Jogar como Toad
Acabe o modo Arcade uma vez.

Jogar como Mystique
Acabe o modo Arcade 2 vezes.

Jogar como Sabretooth
Acabe o modo Arcade 3 vezes.

Jogar como Magneto
Acabe o modo Arcade 4 vezes.

Roupas do filme
Na tela de seleção de personagens, aperte □ para escolher seu papel. O personagem estará com a roupa do filme.

Cenas do making off
Complete o jogo com todos os personagens vestidos como no filme para ver as cenas do making of.

História em quadrinhos
Complete o jogo com todos os personagens vestidos normalmente. Você vai assistir a uma história em quadrinhos.

Personagens em quadrinho
Complete 10 rounds no modo Survival para ver os personagens em forma de quadrinhos.

Personagens em cenas do filme
Complete 20 rounds no modo Survival, usando as roupas do filme.

Cenas do filme
Complete 20 rounds com Gambit no modo Survival para ver cenas do filme.

Filme de introdução dos personagens
Complete o modo Arcade com qualquer personagem para ver o filme de introdução do personagem.

Mais filmes
Obtenha sua graduação na academia com qualquer personagem para habilitar mais uma cena.

Roupas extras
Obtenha a graduação A na academia. Ao selecionar o personagem, aperte ○ para usar a roupa extra dele.

FIFA 2000: MAJOR LEAGUE SOCCER

EA Sports Teams

Para escolher um time, clique na categoria Rest of World e mude as seleções até aparecer a opção E (todas as equipes que começam com a letra *e*). Você vai encontrar os times EA1, EA2, EA3 e EA4.

Time especial

Para escolher um time, clique na categoria Rest of World e mude as seleções até aparecer a opção S (todas as equipes que começam com a letra *s*). Você vai encontrar o time Special Guests, que tem 100% em todos os quesitos.

Jogue com Ronaldinho

Ronaldo joga com a camisa nº 9 no Inter de Milão, da Itália, e no time da seleção brasileira com a mesma camisa.

Jogue com Pelé

Pelé joga com a camisa nº 10 no Santos 62-63, e no time Classic Brazilian (Brasil de 1958 e 1970).

Jogue com Romário

Romário joga com a camisa nº 11 no time do Flamengo.

Jogue com Djorkaeff

Youri Djorkaeff joga com a camisa nº 14 no Kaiserslautern da Alemanha.

FIGHTING FORCE 2

Cheat menu

Na tela em que aparece **Press Start**, segure L1 + L2 + R1 + △ + X + ←. Selecione Start Game e escolha o nível desejado. Seu personagem vai estar invencível e com munição infinita.

Obs: *não será possível salvar o jogo usando esse truque.*

VANDAL HEARTS 2

Advanced mode

Na tela em que aparece **Press Start**, aperte rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1 e R1 no controle 2. Se der certo, vai aparecer no canto da tela a mensagem **Advanced Mode**. Prepare-se, pois o jogo vai ficar muito mais difícil.

STREET FIGHTER EX 3

Personagens bônus

Acabe o jogo no Original mode sem usar continues com qualquer personagem.

GAUNTLET LEGENDS

Jogue como Summer

Saia pela porta secreta do último The Trench. Pegue cinco moedas no level de bônus para habilitar Summer na tela de seleção de personagens.

Jogue como Minotaur

Vá para o level Cliff na Mountain Kingdom. Ache todas as alavancas e vá para a área do exit point, mas não entre na porta de saída. Desça até ver um alçapão com diversas caveiras e entre nele. Pegue cinco moedas e libere o Minotaur na tela de seleção de personagens.

Jogue como Falconess

Vá para o level de bônus no Castle World. Pegue cinco moedas no level de bônus para habilitar Falconess na tela de seleção de personagens.

Jogue como Jackal

Entre no segundo level do Ice World. Suba em uma pilha de caixas para conseguir alcançar um alçapão no topo. Ande pelo local até avistar uma descida. Desça e suba novamente em outra pilha de caixas, localizada antes da saída. Fique no topo desse alçapão. Pegue cinco moedas bônus para habilitar Jackal na tela de seleção de personagens.

Jogue como Tigress

Vá para o primeiro level da Town. Ache todas as alavancas e vá para o portal. Quando chegar lá, ande por trás dele até achar um vale com um baú, uma alavanca e a Morte. Drible a Morte e puxe a alavanca. Ande na direção indicada pela alavanca até achar um alçapão. Pegue cinco moedas bônus para habilitar Tigress na tela de seleção de personagens.

Nova arma

Para melhorar a sua arma, basta aumentar o level do personagem para 10, 50 e 99.

Obtenha um ajudante

Aumente o level de seu personagem. Quando alcançar o level 25, ele vai ganhar um ajudante.

Não seja mais incomodado pela Morte

Complete o jogo e isso vai permitir que você roube a energia da Morte.

R-TYPE DELTA

Seleção de fases

Use as bombas mais de 10 mil vezes. Assim vai aparecer o item Select Stage no menu principal.

Encher o Force Power

Pause o jogo, segure L2 e digite ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ e △.

Power-up vermelho

Pegue um Force Pod. Pause o jogo, segure L2 e digite ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, → e □.

Power-up azul

Pegue um Force Pod. Pause o jogo, segure L2 e digite ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ e X.

Power-up amarelo

Pegue um Force Pod. Pause o jogo, segure L2 e digite ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ e ○.

Mais créditos

Acumule três horas de jogo e seus créditos vão aumentar para nove.

Créditos infinitos

Acumule seis horas de jogo e você terá um Free Play.

Power Armor

Power Armor é a melhor nave. Para habilitá-la, acabe o jogo na dificuldade Human ou Superior, ou jogue 100 vezes.

LEGEND OF MANA (AMERICANO)

(versão 3.2)

Atravessar Paredes

D005C244 0034	8005C246 2400
D005C308 0003	8005C30A 2400
D008E5B0 0007	8008E5B2 2400

Menu Debug (Escolha Quick Continue na Tela de Abertura)

	D0102672 0101
	30102674 0001

Itens Infinitos (GS 2.2 no mínimo)	5000FF01 0000
	300455B8 00FF
Máximo de Lucro	80043004 9680
	80043006 0098
Revelar Itens, Equipamentos e Enciclopédias com a História do Mundo	30043145 0007
Todos os Personagens na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	50000702 0000
	800460B8 FFFF
Todas as Terras na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	50000302 0000
	800460EC FFFF
Todos os Artefatos na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	50000302 0000
	800460F4 FFFF
Todas as Técnicas na Enciclopédia (GS 2.2 no mínimo)	50001802 0000
	80046100 FFFF
Sempre 100% nas Batalhas (HP)	80105AE4 004D
Barra Especial Infinita nas Batalhas (ST)	80105B28 00FF
Nível 99	300435E8 0063
Máximo de Experiência	300435E9 003F
	800435EA 0F42
Modificador de Experiência	800435EA ????
Máximo de HP	800435EC 270F
Modificador de Magia Equipada R1	300435E4 00??
Modificador de Magia Equipada L1	300435E5 00??
Modificador de Magia Equipada R2	300435E6 00??
Modificador de Magia Equipada L2	300435E7 00??

Códigos de Ataque de Mergulho

Slot 1	30043640 00??
Slot 2	30043641 00??
Slot 3	30043642 00??

Códigos de Status de Magia

Máximo de Poder	300435F9 00FF
Máximo de Habilidades	300435FB 00FF
Máximo de Defesa	300435FD 00FF
Máximo de Magia	300435FF 00FF
Máximo de HP	30043601 00FF
Máximo de Spirit	30043603 00FF
Máximo de Charm	30043605 00FF
Máximo de Luck	30043607 00FF

DANCE DANCE REVOLUTION 3RD MIX

(versão 3.2)

Código de Habilitação

D00C1998 FF52	
800C19A2 1000	
D00C42D8 10BA	800C42CE 1000
D00C3B60 E9A0	800C3B5A 1000
D0029344 A4D5	8002933A 1000
D0029364 A4DD	8002935A 1000

Novas Opções

800BC008 FFFF	800BC00A FFFF
800BC00C FFFF	800BC00E FFFF
800BC010 FFFF	800BC012 FFFF
800BC198 FFFF	800BC1A0 FFFF
800BC1A8 FFFF	800BC1B6 FFFF

Auto Play Versão 3

D0069530 0063	80069530 0001
D006963C 00A0	80069548 FFFF
D006963C 00A0	8006954A 2403
D006963C 00A0	800695EC 0000
D006963C 00A0	800695EE 2403
D0069648 00CF	80069648 0001
80069530 0001	80069548 FFFF
8006954A 2403	800695EC 0000
800695EE 2403	80069648 0001
D005E49C 0063	8005E49C 0001
D005E5A8 00A0	8005E4B4 FFFF
D005E5A8 00A0	8005E4B6 2403
D005E5A8 00A0	8005E55A 2403
D005E5A8 00A0	8005E558 0000
D005E5B4 00CF	8005E5B4 0001
D005E3E0 0063	8005E3E0 0001
D005E4EC 00A0	8005E3F8 FFFF
D005E4EC 00A0	
8005E3FA 2403	
D005E4EC 00A0	
8005E49C 0000	
D005E4EC 00A0	
8005E49E 2403	
D005E4F8 00CF	
8005E4F8 0001	

RAY CRISIS

(versão 3.2)

Invencível	300DB8D5 0000
Invasão 100%	800D70E6 0064
Máximo da Máquina	300DB8D7 0009
Máximo de Pontos	800D9A6C 369A
	800D9A6E C9FF
Barra Divisória de Round Rápido	D00D9A76 0000
	300D9A76 0010

FINAL FANTASY IX

(versão 3.2)

Dinheiro Infinito (L2 + R2)
D0075378 0300 8008FFB0 967F
D0075378 0300 8008FFB2 0098

Itens Infinitos (L2 + R2)
E0075378 030000FE B0FE0002 00000001
8008FFC4 6301

Recuperação Automática de HP e MP Durante as Batalhas (L1 + L2)
E0075378 05000004 B00400D0 00000000
90108724 03E7270F

Barra de Tempo Sempre no Máximo (L1 + L2)
E0075378 05000004 B00400D0 00000000
80108728 1900

999 AP em Apenas uma Batalha 800FF0D0 03E7

Magic Stone Point
B00A0090 00000000 3008FAA3 0063

Max Magic Stone Point
B00A0090 00000000 3008FAAB 0063

Level 99
B00A0090 00000000 8008FA97 0063

Encher HP
B00A0090 00000000 8008FA9C 270F

Max HP
B00A0090 00000000 8008FAA4 03E7

Encher MP
B00A0090 00000000 8008FA9E 270F

Max MP
B00A0090 00000000 8008FAA6 03E7

Todas as Habilidades
B00A0090 00000000 8008FAB0 6363
B00A0090 00000000 8008FAB2 6363
B00A0090 00000000 8008FAB4 FFFF
B00A0090 00000000 8008FAB6 FFFF

Max Exp B00A0090 00000000 8008FA98 967F
B00A0090 00000000 8008FA9A 0098

Todas as Cartas na Mão (□ + Select)
E0075378 80010063 B0630006 00000001
8008270E FF00 E0075378 80010063
B0630006 00000000 80082710 03F0
E0075378 80010063 B0630006 00000001
80082712 F0F0

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER EVOLUTION

(versão 3.2)

Aumentar a Velocidade do Jogo
8007BFC2 0150

Todos os Times Secretos 80073ADE FFFF
80073AE0 FFFF

Todos os Troféus D0073ADE FFFF
80073ADC FFFF

ROCKMAN DASH 2

(versão 3.2)

Vitalidade Infinita 8008C3C8 00A0
8008C3CA 00A0

Dinheiro Infinito 8009CAC8 967F
8009CACA 0098

Tempo é Sempre 00:00:00 8009CAC0 0000
8009CAC2 0000

Vida Infinita 3008C4EB 0063

Máximo de Arma Especial 3008C4E9 0063

SPECIAL OPS: NUCLEAR DAWN

(versão 3.2)

Vitalidade Infinita 80010402 1000

VAMPIRE HUNTER D
(VERSÃO JAPONESA)

(versão 3.2)

HP Max 300A3DDC 00C8

VP Max 300A3DF4 0020

L-HAND Max 300A3DF8 0012

Todos os Itens
300A41F9 0063 300A41FA 0063
300A41FB 0063 300A41FC 0063
300A41FD 0063 300A41FE 0063
300A41FF 0063

Todos os Mapas 300A4200 0001 300A4201 0001
300A4202 0001 300A4203 0001
300A4204 0001 300A4205 0001
300A4206 0001 300A4207 0001

Todos os Importance Itens
300A4208 0001 300A420A 0001 300A420B 0001
300A420C 0001 300A420D 0001 300A420E 0001
300A420F 0001 300A4210 0001 300A4211 0001
300A4212 0001 300A4213 0001 300A4214 0001
300A4215 0001 300A4216 0001 300A4217 0001
300A421A 0001 300A421B 0001

MR. DRILLER

(versão 3.2)

Vidas Infinitas 8019A598 000A

Ar Infinito 801F0700 49F0

Não Ser Atingido 801F06C0 0000

Pontuação Máxima 801F06C8 FFFF

Parar o Tempo 800D2CFE 3C00

Destravar Tudo
801983E0 FFFF 801983E2 000F
80198458 FFFF 8019845A 000F

Aperte ○ para Fazer Cair os Blocos D01BE934 2000
801F0680 0002
801F06C0 0000

PlayStation MAGAZINE

Vagrant Story, ação/RPG da Square que fez o maior com a versão japonesa, vai estar nas páginas da PSM 5, em setembro, totalmente detonado. Confira os mapas de todos os labirintos e as manhas para chegar ao final de mais esse jogaço!

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 3

PSM 2

PSM 1

ESPECIAL 22

ESPECIAL 20

ESPECIAL 18

NOVA CULTURAL

~~Fundador~~
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shozi Ikeda

PlayStation MAGAZINE

ANO 1 - Nº 4- AGOSTO DE 2000

REDAÇÃO
Editor Executivo: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Philip Mangione, Moisés Margalejo, Elton Koji Kita (**jogos**), Antônio Guimarães (**texto**) e Renato Akimasa Yakabe (**projeto gráfico e arte**), Lup (**infografia**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Camilla Dell'Aciprete
Contato: Rogério Pena

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC

ANER

Estamos a sua disposição:

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site –** *www.sgp.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas.Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,
Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com. br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, fax (48)222-6701, e-mail: *gnilson@matrix.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Melo, Centro Empresarial, SRTVS - Q 701, bloco C, SI 330, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida Mídia e Partic. – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2914, centro, CEP 20119-900, telefax (21)531-2380, e-mail: *solidarj@gbl.com.br*

McCANN
A maioria dos adolescentes quer ser diferente.
Os nossos só querem ser iguais.
Nos dias 1º e 2 de setembro, vai acontecer o Teleton 2000. 24 horas de diversão ao vivo, para você ligar e ajudar a A.A.C.D. Com a sua participação, vamos construir mais um Centro de Reabilitação. Três já foram construídos com os Teletons anteriores. Um na Mooca em São Paulo, um em Porto Alegre e um outro no Recife. Participe.
Teleton
AACD 2000
Só depende de nós.

SE VOCÊ É LIGADO NUM "ANIME" E DETONA OS MELHORES VIDEO GAMES, VOCÊ NÃO PODE PERDER A SAGA DE CLOUD E WIND.

Retro AVENGERS

Lançamento Nacional: 8 de Outubro Nas Videolocadoras.

Avise já o Dono de Sua Videolocadora Preferida!

OS CAVALEIROS DA TEMPESTADE

THE STORM RIDERS - O FILME

Heróis Místicos, Batalhas Épicas, Combates Cósmicos de Magia e Poder!

Você Nunca Viu Nada Igual!

R&M 3676-1662

0 8 0 0 - 5 5 1 6 8 9

CHINA VIDEO